

PS2 • PLAYSTATION • XBOX • GAMECUBE • GB ADVANCE • DREAMCAST • GB COLOR • N64

MÁS DE 200 PÁGINAS

HOBBY CONSOLAS

YA LLEGA...

GAMECUBE

¡Descubre todo sobre su lanzamiento!

GANA UNA XBOX

PARTICIPA en el sorteo de una consola de MICROSOFT y de muchos premios más...

LA MEJOR REVIEW

METAL GEAR SOLID 2

Antes de comprarlo, lee nuestra valoración

¡A EXAMEN!

LOS JUEGOS DE XBOX

Puntuamos los 6 primeros títulos

Nº 126

Portugal 2,75 € 551 $ Cont.
8 424094 810017 00126

SPIDERMAN

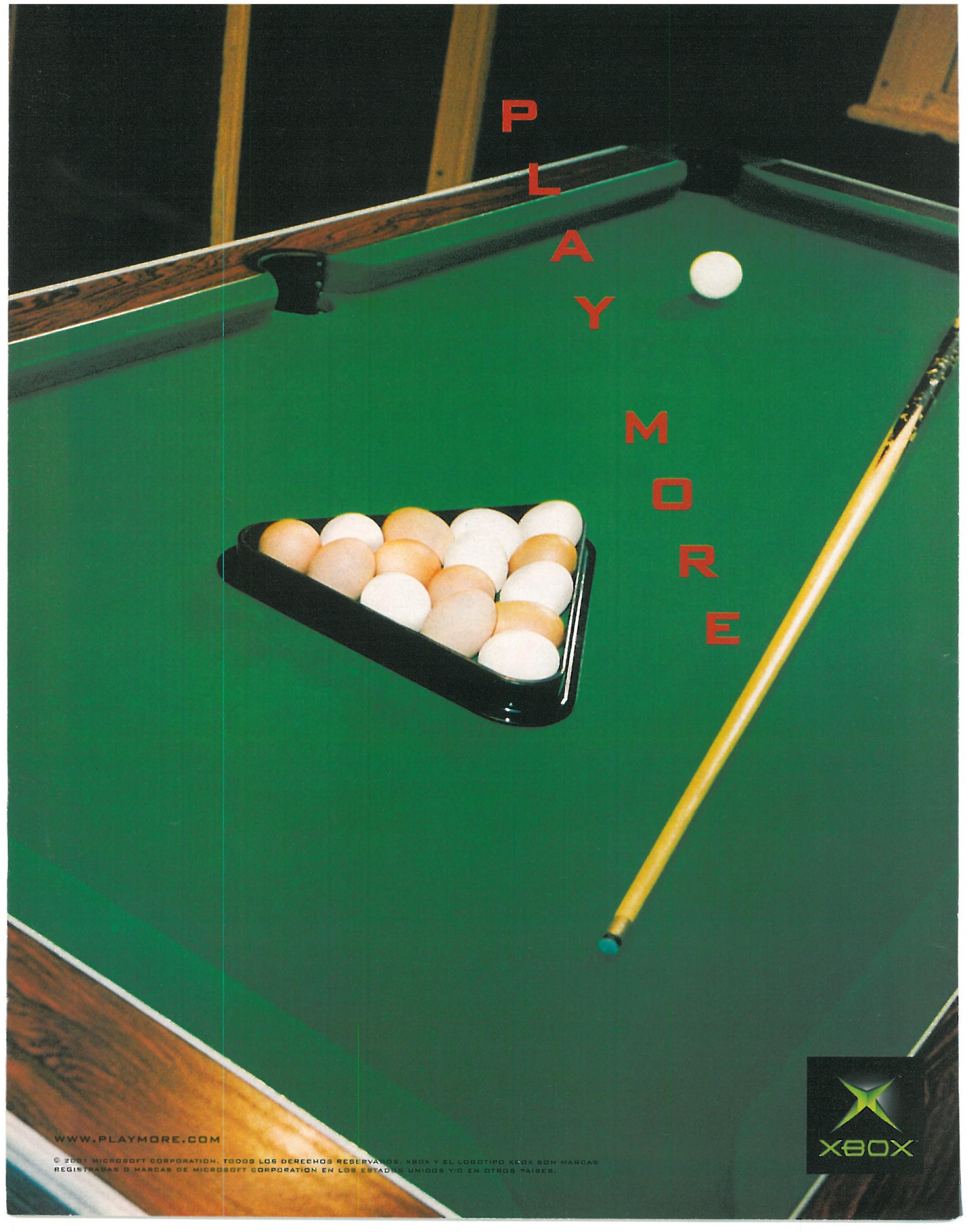
¡Se lanza a las consolas!

ADEMÁS...

- Guía Completa de HeadHunter
- Desde Japón, Virtua Fighter 4
- Más de 100 trucos alucinantes
- Selección de los mejores juegos

50 JUEGOS NUEVOS

PSONE
FINAL FANTASY VI
PRO EVOLUTION 2
PS2
R.E. GUN SURVIVOR 2
SHADOW HEARTS
DRAKKAN
GB ADVANCE
EXT. GHOSTBUSTERS
GAME BOY COLOR
MONSTRUOS S.A.
XBOX
HALO
PROJECT GOTHAM
DEAD OR ALIVE 3
MUNCH'S ODDYSEE
OBI WAN
AMPED
GAMECUBE
ISS 2
TUROK EVOLUTION
¡...Y MUCHOS MÁS!


PLAY MORE
WWW.PLAYMORE.COM
XBOX

EDITORIAL

■ BIENVENIDOS

Xbox se suma a la fiesta consolera



MANUEL DEL CAMPO
Director de Hobby Consolas

Ya está aquí, colegas. Por fin llega el juego más esperado de los últimos años, una alucinante aventura llamada *«Metal Gear Solid 2»*. Una pasada, os lo prometo. Pero no me voy a enrollar hablándoos de esta obra maestra, que para eso tenéis un completo análisis del juego y una sensacional guía para que le exprimáis a tope. Voy a centrarme en el otro gran acontecimiento de este mes, la llegada de *Xbox*, la consola de Microsoft. Es verdad que se han formado algunas opiniones algo negativas acerca de esta consola, que si parece un PC, que si es muy cara, que a saber qué juegos nos va a ofrecer... pues bien, yo voy a romper una lanza a favor de *Xbox.* Si, colegas, porque este mes he visto con mis propios ojos - y jugado con mis propias manos- a los juegos que llegan con la consola el próximo 14 de Marzo, sobre todo a *«Halo»*, *«Dead or Alive 3»* y *«Project Gotham»*, y he comprobado que se trata de una consola genial, tan genial como es *PS2* y será *GameCube*. Quiero decir que, como todas las consolas, va a ofrecernos juegos muy buenos, obras maestras (*«Halo* se ha quedado muy cerca de llegar a ese nivel») y otros títulos de menor calidad. Por eso no veo que tenga ningún sentido mirarla de reojo, como si fuera un bicho raro, por una serie de razones que no dejan de ser discutibles. Yo, de momento, os puedo decir que en tan sólo unos días ya me ha hecho pasar ratos impagables. ¿Y no es eso lo que buscamos los jugones? Entonces no hay más que hablar. De verdad, si os gusta, no lo dudéis: *Xbox* mola todo.

Por cierto, ¿habéis notado algo diferente al abrir la revista? ¿Sí? Pues tranquilos, porque es la nueva imagen de Hobby Consolas. Queremos que todo lo que tanto os gusta de esta vuestra revista -la mejor y más completa información, la actualidad más rabiosa, los análisis más exigentes- os llegue de una forma más atractiva. Ahora os lo vais a pasar aún mejor que antes leyéndola. Están las mismas secciones, pero mejor presentadas, con más información, más detalles, más y mejores imágenes. Estoy seguro de que os va a encantar. ¡Que la disfrutéis!



HALO - XBOX



DEAD OR ALIVE 3 - XBOX



PROJECT GOTHAM - XBOX

LA REDACCIÓN



RUBÉN J. NAVARRO
Redactor Jefe

Por fin ha llegado Xbox... Y tras haberme "pulido" «Halo» y haber visto la calidad de «Project Gotham» y «DOA3», me he quedado fascinado por su potencia. Pero lo que más me ha alucinado ha sido «Metal Gear Solid 2» de PS2, el juego más emocionante de la historia. Xbox debe tener juegos como éste, y mientras no los consiga estará en clara desventaja.



DAVID MARTÍNEZ
Redactor

Solid Snake vs Xbox. Menos mal que no se ve en la foto, pero me he pasado todo el mes con una cinta en la cabeza, alucinando mientras descubría los entresijos de «Metal Gear Solid 2», sin duda, la mejor aventura del momento. Eso sí, entre partida y partida, he tenido tiempo de echar un vistazo a los juegos de Xbox: muy espectaculares, pero nada revolucionarios.



ROBERTO AJENJO
Redactor

Un mes de peleas con las chicas. Tranquilos, que no es que me haya pasado las semanas discutiendo con el equipo de maquetación de la revista. Lo que ocurre es que, después de haberme pasado no sé cuántas horas jugando a «Dead or Alive 3», a parte de tener un gran dolor de manos, me he quedado alucinado con sus bellas luchadoras. ¡Y es que hay que ver cómo están!

LOS OBJETIVOS DE HOBBY CONSOLAS

- **OFRECER LA INFORMACIÓN MÁS COMPLETA SOBRE TODAS LAS CONSOLAS.** Sabemos que -como nosotros-, eres un auténtico apasionado de los videojuegos, y por eso te contamos todo sobre todos los modelos de consola. Te garantizamos que en nuestra revista encontrarás cada mes toda la información que necesitas para estar a la última en el mundo de los videojuegos.
- **RIGOR E INDEPENDENCIA.** En Hobby Consolas no nos casamos con nadie. Ten por seguro que si te decimos que un juego es bueno (o malo) es porque estamos totalmente convencidos de que así es. Nosotros también compramos videojuegos y sabemos lo que cuestan...
- **MÁXIMA ACTUALIDAD.** Si sale una nueva consola, Hobby Consolas será la primera revista que hablará de ella. Si estás deseando ver las primeras imágenes de un juego, no dudes que las encontrarás aquí. Aunque tengamos que irnos al fin del mundo a conseguirlo, siempre seremos los primeros en ofrecerte las mejores noticias.

SUMARIO



REPORTAJE

Los juegos basados en el film: Las nuevas consolas caerán en las redes de Spiderman



Aunque la película se estrenará a lo largo de la próxima primavera, en Hobby Consolas nos hemos vuelto a adelantar para mostraros en exclusiva las primeras imágenes de los juegos que va a protagonizar el hombre araña en todas las consolas.



NUEVO

Metal Gear SOLID 2

Solid Snake rompe moldes en PlayStation 2 con una aventura de espionaje que es toda una experiencia.

HEADHUNTER



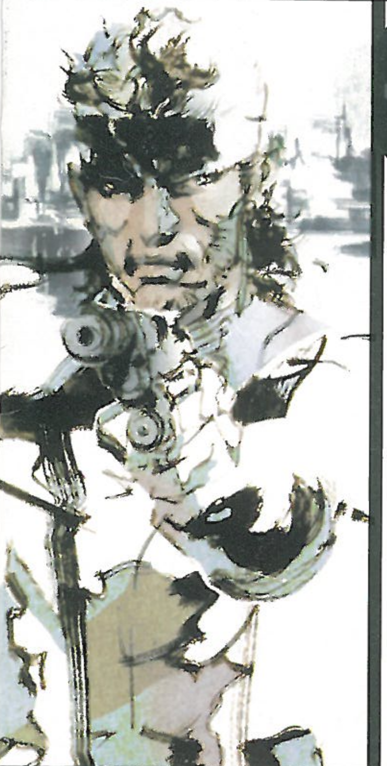
Guía para espiar

PÁGINA 134

SUMARIO

¡¡SUPER CONCURSOS!!
SORTEAMOS:

- Una Xbox con 2 juegos (pag. 117)
- 25 Polos de Xbox (pag. 117)
- 10 Juegos «Ace Combat 4» (pag. 161)
- Unas gafas para jugar en PS2 (pag. 161)



PÁGINA 24

BIG IN JAPAN

Virtua FIGHTER 4

El juego de lucha más emblemático de Sega ya está en la calle en Japón y, por supuesto, lo tenemos.





PÁGINA 56

REPORTAJE

Lo mejor de Game Cube

La nueva consola de Nintendo ya tiene fecha y juegos de lanzamiento.

TODOS LOS JUEGOS

RAZONES PARA COMPRAR (O NO) LA CONSOLA

¿Tienes pensado comprarte una Xbox?

Si estáis dudando entre gastaros los ahorrillos en una flamante Xbox o en una colección de discos de "Operación Triunfo", aquí tenéis todas las razones que os ayudarán a decidir entre ambas opciones. Nosotros preferimos jugar, la verdad...





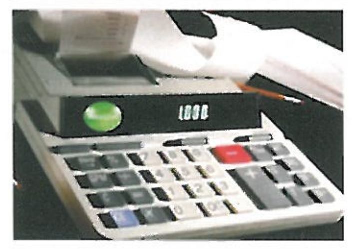
Microsoft es una GRAN COMPAÑÍA

Así podemos estar seguros de que no van a dejar de salir juegos a los dos meses de habernos comprado la consola. Y además, hay que tener en cuenta que Microsoft ya tiene experiencia lanzando juegos de PC, como la genial saga «Age of Empires».



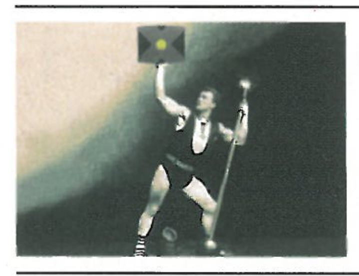
Por títulos como HALO

Es un grandísimo juego, y no es el único. También «Dead or Alive 3» o «Project Gotham» demuestran que la consola está en plena forma desde su lanzamiento. De momento ya hay al menos tres juegos de esos que no te puedes perder por nada.



Por su POTENCIA

Es la consola que más polígonos mueve por segundo, la que tiene más potencia gráfica, con sonido 5.1 real en todos los juegos, con disco duro, con conexión a banda ancha... y nos encanta chinchar al vecino, que su consola es más antigua.



Es la consola más GRANDE

...y hasta podemos hacer pesas con ella. A Xbox seguro que nunca la perdemos de vista, va a convertirse en el centro de atención de nuestro salón y así podremos decir que los videojuegos reinan en casa.



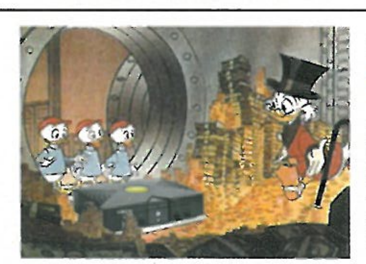
Microsoft no tiene EXPERIENCIA

...en el terreno de las consolas, y lo mismo acaba lanzando periféricos que no sirvan para nada, como una "lavadora de banda ancha" (es broma). No, lo que nos preocupa un poco es que no conozca bien los gustos de los usuarios consoleros.



Nos quedaríamos sin RESIDENT EVIL

...y sin «Gran Turismo», y sin «Final Fantasy», y sin «Zelda», al menos de momento... A Xbox aún le falta conseguir un catálogo de títulos que además de tener calidad como «Halo», tengan carisma real en el mundo de las consolas.



Cuesta un OJO DE LA CARA

A ver, sacad esas calculadoras: 480 euros del ala por la "maquinita", y encima hay que comprar el mando del DVD aparte... Por no hablar de los juegos, que salen a 69 euros cada uno. ¡Pero lo que da rabia de verdad es que en USA es más barata!



Es la más PESADA

Es que pesa tanto que, si se nos cae en un pie, nos lo hace papilla. Y no queremos ni hablar de la tabarra que nos va a dar nuestro hermanito pequeño para que se la transportemos. ¡No puedorrrrr!

OX?

DEAD OR ALIVE 3

Para empezar a abrir boca, Microsoft nos presenta dentro de sus primeros juegos unos irresistibles alicientes: ¿No pensáis que por esta moza ya merece la pena una Xbox? Pues es una de las luchadoras de «Dead or Alive 3», exclusivo para Xbox.

SUBEN

▲ **LA VERSIÓN PAL DE GAMECUBE** Nintendo se ha apuntado un buen tanto asegurando los 60 Hz para todos los juegos de GameCube.

▲ **KONAMI,** aprovecha el tirón del Mundial de Fútbol para anunciar nuevas versiones de «ISS 2» para GC y Xbox.



▲ **METAL GEAR 2 Y HALO** Este mes damos la bienvenida a dos auténticos juegazos para Xbox y PlayStation 2.

▲ **GAME BOY ADVANCE,** que acaba de bajar de precio en todo el mundo hasta los 99,90 euros. ¡Menuda ganga!

▼ **LOS PIRATAS** Con los dispositivos que incluyen las nuevas consolas, se están quedando sin el negocio de las copias de CDs.



▼ **NO PODER JUGAR** a la demo de «FF X» que viene incluída en «Final Fantasy VI» si sólo tenemos una PSOne.

▼ **MICROSOFT EN EUROPA** Al final (y como siempre) los usuarios europeos vamos a ser los que paguemos el precio más alto para conseguir una flamante Xbox.

▼ **GP 32** parece que ninguna compañía se decide a traer a Europa la nueva consola portátil de 32 bits.



BAJAN

VIÑETA CON-SOLERA



POR SIGNO

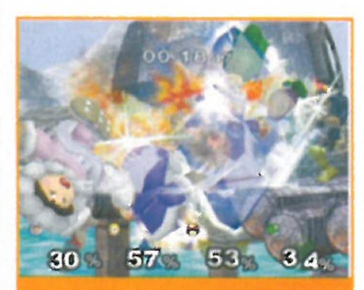
TU OPINION CUENTA
Participa en esta sección escribiendo a:
- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS c/ Pedro Teixeira nº8, 2ª. 28020 Madrid Indicando en el sobre: El Sensor
- sensor.hobbyconsolas@hobbypress.com
- ytuqueponinas.hobbyconsolas@hobbypress.com



MOLA

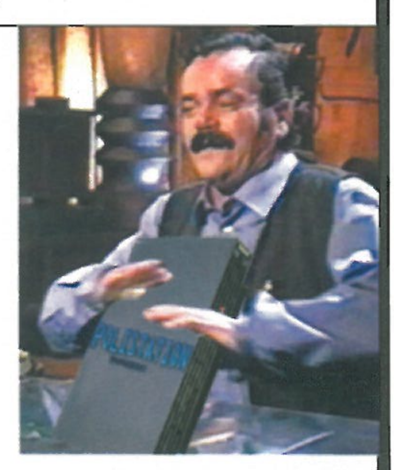
Que sigan saliendo juegos buenos para Dreamcast: «Shenmue 2», «Headhunter», «Rez», «Virtua Tennis 2», «Evil Twin»...
... no, si hasta el final está consola va a estar demostrando que lo suyo ha sido más injusto que lo de Chenoa en Operación Triunfo...

Que he conocido a una chica a la que le gustan los videojuegos, la leyenda era cierta.
¡Menuda suerte! para una que existe, y la encuentras tú antes que nosotros. En fin, seguiremos siendo solteros.



El «Super Smash Bros Melee», es el juego más adictivo de la historia. Sin duda, será la bomba.
Es que, con combates tan "explosivos" como los de Kirby contra Pikachu, aquí no hay quien se resista.

Las cosas que les pasan al chaval de la Polystation y al que se alquila esas demos no jugables. ¡Hacen más amena la revista con sus peripecias!
Estamos pensando en crear una sección para ellos sólos, y en vez de llamarse "Teléfono Rojo", sería el"Toco-Mocho".



Que los soldados de «MGS2» se dediquen a ver vídeos del «Z.O.E» mientras tú te arrastras por detrás.
Es que si vieran Cine de Barrio, se darían la vuelta para bostezar y nos pillarían...

Que por fin tenga una Dreamcast, para jugar al «Sonic Adventure».
Tú siempre a la útima. A ver si consigues una Atari 2600, y te echas unas partiditas al «Pacman», que creo que es el no va más de la acción.

Que en el «Pro» de PS2 se quedó el balón parado encima del larguero. ¡Qué realismo!
¡Lo que pasa es que eres un fiera con el balón, colega!

NO MOLA

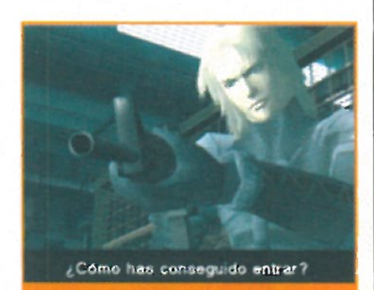
Que Xbox traiga tan pocas entradas para expansiones u otras novedades que salgan al mercado.
Es que eso de "ampliar" la consola nos suena a broma. ¿Cómo ibas a levantarla, con lo que terminaría pesando? ¿Sacarían un periférico con carretilla para transportarla?

El precio que tendrá el kit de programación de PS2... ¡Que alguien me quite el puñal de la espalda!
Eso, y ahora aprovecha la ranurita que te va a quedar en la espalda para ir metiendo tus ahorros, y así te podrás comprar el famoso kit para programar tus juegos.

Que no hagan juegos de waterpolo, siendo España la campeona del mundo.
Eso mismo dice mi primo Iñaki, que no salen juegos de levantamiento de piedras, por muchos récords que hayan batido en su pueblo.

Que yo creía que «Final Fantasy X» era una versión XX de la serie.
Mucho nos tememos que para disfrutar de la versión "XX" que nos dices, tendrás que esperar a otras diez entregas más... ¡y cumplir los 18 años, por supuesto!

Que Rubén Navarro esté tan "flipao" con Xbox, ¡decidle que también existen otras consolas en el mercado!
Ahora mismo está jugando al «Halo», pero cuando termine con él le explicaremos qué son esos cacharros con cables que hemos puesto a su lado.



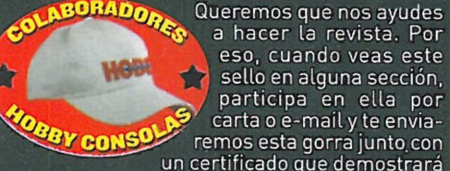
@ Que después de haber visto el gran doblaje del «Metal Gear Solid 2», ahora no vayan a doblarlo en su versión PAL...
Por lo visto, la van a llamar versión "PAL que sepa inglés...", o algo parecido. Al menos viene traducido.

Que el 50% de los tiros a puerta del «Pro Evolution Soccer» vayan a los palos... ¡es como jugar al frontón!
Ummm, tengo mis dudas, o eres muy malo jugando al «Pro Evolution»... o al frontón, porque acertar con la pared sólo el 50% de las veces...

Que me obliguen a utilizar la sagrada Hobby Consolas en la clase de manualidades.
¿Acaso os tiráis las horas calculando cuántas pajaritas se pueden hacer con cada página? Eso ya lo publicamos en su momento, chaval. ¡16!

Consigue la gorra de Hobby Consolas

¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!



Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail y te enviaremos esta gorra junto con un certificado que demostrará que eres colaborador de Hobby Consolas.

EN ESTE SENSOR HAN COLABORADO: Albert Xifra, Victor Sánchez, Toni Ramón, Dreaver German Sánchez, Ignacio Giménez, Adrián Alvarez, Alfonso, Antonio Vergara, Santiago Fernández, David, Fco. Javier Jaro, Juanjo Agirre, Javier y un e-mail anónimo.

Y tú ¿qué opinas?

LA PREGUNTA DE ESTE MES

¿Qué juegos de Xbox pensáis adquirir cuando la compréis?

Estas son las opiniones que más nos han gustado de este mes:

- Si me pillara la Xbox, los juegos que me compraría serían, posiblemente, «Halo», que exprime al máximo el género de los shoot'em up, «Dead or Alive 3», por sus fabulosos gráficos y «Project Gotham», que considero el juego más parecido y a la vez más diferente de «Gran Turismo 3».
(Sergio Esparcia)

Y PARA EL MES QUE VIENE: Y A VOSOTROS, ¿QUE OS PARECE



LA POLÉMICA DEL MES

GameCube sin DVD ¿Mejor o Peor?

GameCube es la única consola de nueva generación sin reproductor DVD. ¿Le coloca ello en desventaja frente a sus competidoras PS2 y Xbox? Aquí tenéis dos opiniones enfrentadas.



peor

Sonia Herranz
Directora de Playmanía

Nintendo y su política incomprensible

Claramente, peor. Independientemente de la calidad de la consola o sus juegos, Nintendo sigue en su línea de desmarcarse de sus rivales a base de hacer cosas incomprensibles. Cuando todas las consolas apostaron por el CD, Nintendo se aferró al cartucho, privando a sus incondicionales de juegos como «Final Fantasy» o «Tomb Raider». Ahora, cuando todos apuestan por ofrecer la posibilidad de ver DVDs, decide que ella no. Que va a emplear un DVD pequeñito, como de mentira, y que pasa de eso del cine. ¡Que son Nintendo, oiga, no pueden hacer lo mismo que todo el mundo! (Al menos han cedido en lo de los juegos adultos y con chicha, algo es algo).



mejor

Juan Carlos García
Director de Nintendo Acción

Vamos a jugar en serio

GameCube es una consola diseñada exclusivamente para JUGAR, no un robot multimedia. Y yo agradezco que la gran N haya sido consecuente con su filosofía y no me haya "colado" un reproductor de DVD en el paquete. Para empezar es un tema de precio. En lugar de 249 euros tendríamos que estar hablando de... ¿490 quizá? También es un tema de diseño. ¿Habéis visto que armatostes son la PlayStation 2 y Xbox, con lo estilizada que es mi GameCube? Pero con esto no quiero que creáis que a mi no me gusta el DVD. ¡¡Si soy un forofo!! Por eso prefiero elegir un reproductor que cumpla mis expectativas, en lugar de conformarme con una consola que "trae DVD".

Primera Plana

EL PAIS, SUPLEMENTO CIBERPAIS - 17 DE ENERO
Entrevista al diseñador de PS2, Teiyu Goto
"En el diseño de PS2, el negro representa la infinidad del universo, y el azul, la vida y la inteligencia."

METRO DIRECTO - 7 DE FEBRERO
Sección Nuevas tecnologías
"Un grupo de médicos británicos han determinado, tras varios meses de estudios, que los mandos con vibrador como el Dual Shock pueden ser nocivos para las manos de niños menores de 15 años."



La imagen del mes

GAMECUBE YA TIENE FECHA DE LANZAMIENTO El 28 de Enero, el señor Dave Gosen, director de ventas de Nintendo, hizo pública la fecha de lanzamiento y el precio de GameCube en Europa. Fue una rueda de prensa de última generación, por internet y a la que sólo estuvimos invitados nosotros en España. A este paso, la próxima vez os lo anunciarán en vuestra propia casa.

■ No estoy tan loca como para comprarme una consola tan cara, **y que encima la ha fabricado Bill Gates**.
(Víctor Panadero)

■ Cuanto tenga una Xbox en mi poder, me voy a acomprar el juego de nuestro amigo Abe, porque me parece una pasada. Y es que, además, todavía nos quedan dos juegos por descubrir para completar la "pentalogía" de Oddworld que empezó en PS.
(Carlos Fdez. de Heredia)

■ Ya me imagino cuáles serán los que más se repitan entre las cartas que manden, pero al menos yo tengo muchas ganas de probar el «Star Wars: Obi Wan», más que nada **porque soy un verdadero fanático de la saga** de películas de George Lucas.
(Santiago Martín Barrio)

■ «Halo» es el que mejor pinta tiene de todos, pero también puede molar bastante el «Munch's Oddysee, porque **las dos partes que salieron en PS eran muy divertidas**.
(Francisco Álvarez)

■ No tengo ninguna intención de comprarme la consola (o mejor dicho, mis padres no la tienen), pero sí **procuraré echar unas partidas** a «Dead or Alive 3», para ver si de verdad es tan bueno como dicen en Tecmo. Y quizá también «Project Gotham», porque me moló mucho el «MSR» de Dreamcast.
(Antonio Alonso)

QUE GAMECUBE NO TENGA REPRODUCTOR DVD?

LOS MÁS VENDIDOS

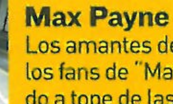
Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas

EN ESPAÑA

DEL 1 AL 15 DE FEBRERO

DATOS CEDIDOS POR CENTRO MAIL

POSICIÓN	JUEGO	CONSOLA	POSICIÓN ANTERIOR	MESES EN LISTA
1	Max Payne	(PS2)	-	1
2	GTA III	(PS2)	4	3
3	Pro Evolution Soccer	(PS2)	2	3
4	Ace Combat	(PS2)	-	1
5	Devil May Cry	(PS2)	1	3
6	Moto GP 2	(PS2)	-	1
7	Gran Turismo 3	(PS2)	3	7
8	Final Fantasy IX (Platinum)	(PS)	8	13
9	World Rally Champ.	(PS2)	5	3
10	Silent Hill 2 - Digipack	(PS2)	10	4



Max Payne
Los amantes de la acción (y sobre todo los fans de "Matrix) ya están disfrutando a tope de las aventuras del poli más duro de Nueva York. Mucho ojo con discutirle el primer puesto, porque va armado y es muy peligroso.



FINAL FANTASY IX
Los RPG de Square siguen siendo, aún con el paso del tiempo, los preferidos por los usuarios de PSone (y más si son Platinum...). Eso sí, ahora que va a llegar «FF VI», ¿cederá su puesto la novena entrega?



PRO EVOLUTION SOCCER
El último simulador de fútbol de Konami para PS2 sigue vendiéndose como churros ¿Será porque la liga está al rojo vivo?

Por consolas

PS2
1 Max Payne
2 GTA 3
3 Pro Evolution Soccer
4 Ace Combat 4
5 Devil May Cry

PSONE
1 Final Fantasy IX (Plat.)
2 Metal Gear Solid Band
3 Harry Potter
4 FIFA 2002
5 Gran Turismo 2 (Plat.)

N64
1 Pokémon Stadium 2
2 Perfect Dark
3 Pokémon Snap
4 Excitebike 64
5 Paper Mario

GB COLOR
1 Harry Potter
2 Pokémon Crystal
3 Zelda: Oracle of Ages
4 Monstruos S.A.
5 Zelda: O. of Seasons

GB ADVANCE
1 Wario Land 4
2 Mario Kart S.C.
3 Advance Wars
4 Harry Potter
5 Super Mario Advance

DREAMCAST
1 Shenmue 2
2 Spiderman
3 Virtua Tennis 2
4 Headhunter
5 Sega Rally 2

EN OTROS PAISES

En Japón

Del 1 al 31 de Enero — Datos cedidos por Games Chart

1 Gran Turismo Concept 2001 Tokyo (PS2)
2 Super Smash Bros Melee (GC)
3 Super Mario Advance (GBA)
4 Mobile Suit Gundam: Fed. vs Zeon DX (PS2)
5 Momotaro Densetsu X (PS2)
6 Dragon Quest IV (PS)
7 Animal Forest Plus (GC)
8 Pikmin (GC)
9 The King of Fighter X (GBA)
10 Winning Eleven 5 Final Evolution (PS2)



GT CONCEPT 2001
Esta versión especial del súper simulador del grupo Polyphony Digital tiene, como novedad más importante, la inclusión de algunos prototipos especiales.

En EE.UU.

Del 1 al 31 de Enero — Datos cedidos por Games Chart

1 Metal Gear Solid 2 (PS2)
2 Grand Theft Auto 3 (PS2)
3 Luigi's Mansion (GC)
4 Halo (XBOX)
5 Tony Hawk's Pro Skater 3 (PS2)
6 Harry Potter: Philosopher Stone (PS)
7 Star Wars: Rogue Leader (GC)
8 Harry Potter: Philosopher Stone (GBC)
9 WWF Smackdown! Just Bring It (PS2)
10 Harry Potter: Philosopher Stone (GBC)



METAL GEAR SOLID 2
No hacía falta tener mucha imaginación para averiguar que esta joya de Konami, en cuanto saliera a la venta en el mercado americano, alcanzaría el primer puesto de ventas.

En Gran Bretaña

Del 1 al 7 de Febrero — Datos cedidos por MCV

1 Grand Theft Auto 3 (PS2)
2 Max Payne (PS2)
3 Harry Potter: Philosopher's Stone (PS)
4 FIFA 2002 (PS2)
5 007: Agent Under Fire (PS2)
6 Monsters, Inc. (GBC, GBA, PS, PS2)
7 Tony Hawk's Pro Skater 3 (PS2)
8 Pro Evolution Soccer (PS2)
9 Crazy Taxi (DC, PS2)
10 Dave Mirra Freestyle BMX 2 (PS2)



GRAND THEFT AUTO 3
En este bestial juego de acción vale todo, desde sacar de su coche a los personajes que veamos, hasta enfrentarnos a la policía... ¡Les encanta a los ingleses!

La cifra

2.000.000 SON LAS UNIDADES QUE SE HAN VENDIDO EN TODO EL MUNDO DE «ONIMUSHA» PARA PS2.

JUEGOS EN DESARROLLO -TEXAS (EEUU)

Acclaim presentó Turok y Vexx, sus próximos éxitos

Como sabemos que os gusta estar a la última, hemos cogido una cámara de fotos y nos hemos ido con Acclaim a sus oficinas en Austin. Allí nos esperaban dos títulos espectaculares, ‹Turok Evolution› y ‹Vexx›, que saldrán para PS2, GC y Xbox.

VIAJAREMOS AL ORIGEN DE LA SAGA, ya que el argumento de «Turok Evolution» narrará cómo comenzó todo y por qué el indio Tal-Set fue convertido en Turok, el "Hijo de la piedra" y por qué la tiene tomada con el mundo..., en especial con los dinosaurios.

TUROK EVOLUTION. *"Mira al pajarito, que te voy a hacer un retrato..."*. Como veis, nuestro amigo Turok mantendrá intacta su "pasión" por los dinosaurios.

En Acclaim saben bien el tirón que tiene «Turok», el famoso juego de acción que arrasó en Nintendo 64 entre los muchos aficionados a los "shoot'em ups" en primera persona. Esto ha sido determinante para que David Dientsbier, creador y responsable de la saga, decidiera crear este «Turok Evolution». Su intención es lograr el "shoot'em up" más realista y divertido de la historia, y como está convencido de que va por el buen camino, no se cortó un pelo en invitarnos a sus oficinas en Texas para mostrarnos cómo va el proyecto. Así que, ni cortos ni perezosos, nos fuimos hasta allí para no perdernos ni un detalle.

Por lo que vimos, «Turok Evolution» unirá el sistema de juego de siempre (acción y tiros en primera persona) con entornos prácticamente reales, un arsenal nutrido como pocos y más profundidad en el argumento, o sea, más dosis de aventura.

REBAJA-ESPAÑA

La Advance, de saldo

Nintendo acaba de anunciar una rebaja de 30 euros (unas 5.000 ptas.) en su portátil en todo el mundo

Para apoyar el lanzamiento de GameCube, y de paso afianzar el éxito que está teniendo Game Boy Advance, Nintendo ha decidido aplicar una rebaja de un 20% al precio de su portátil a nivel mundial. En nuestro país, que es lo que más nos importa, la consola ha pasado de los 126 euros a nada más que 99 euros (16.472 ptas.). ¡Que ganga!

NOTICIAS BREVES



CRASH SALDRÁ EN XBOX
Parece que la mascota de Sony ha decidido dejar de serlo, porque Universal acaba de confirmar que su última aventura en PS2, «Wrath of Cortex», va a salir en Xbox antes del próximo verano.

LA COPA DAVIS
Olvídate de ver la Copa Davis de tenis en TV porque, gracias a Ubi Soft, podrás jugarlo a partir de mayo en cualquiera de las consolas de 128 bits.

INDIANA JONES
El famoso héroe del látigo ha despertado de su letargo, y va a protagonizar un juego para



TUROK EVOLUTION mantendrá el sistema de shoot´em up subjetivo, pero ofrecerá suculentas novedades jugables.

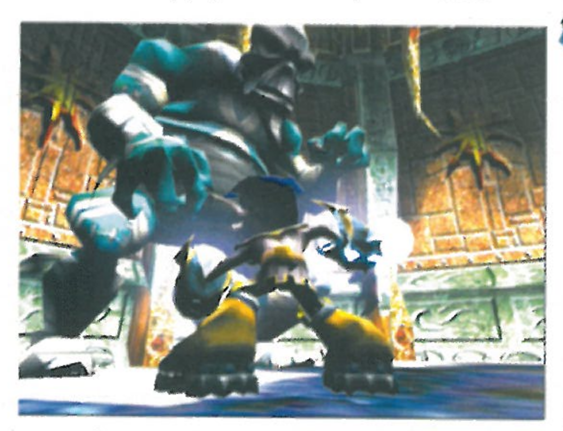


VEXX. Los escenarios de este plataformas serán increíbles: enormes, en 3D y plagados de todo tipo de secretos.





TUROK EVOLUTION. Una de las principales novedades estará en las fases de vuelo a lomos de un pteranodón.



VEXX. ¿Que os perece el colegilla al que tenemos que hacer frente? Seguro que nos lo cargamos en un pispás.

NACIDO PARA PLATAFORMEAR. La vida del joven Vexx cambiará cuando el malvado Yabu y toda su corte de siniestros monstruos lleguen a su planeta para conquistarlo. Pero nuestro héroe no se lo pensará dos veces y se pondrá en pie de guerra.

Por otro lado, también aprovechamos para ver el otro título que está desarrollando Acclaim, «Vexx». Este plataformas tendrá todos los elementos propios de la nueva generación: enormes escenarios 3D, saltos, trampas y un montón de secretos y fases ocultas, todo ello con una calidad técnica bastante prometedora.

Ambos títulos están siendo desarrollados para PS2, GC y Xbox, y llegarán a Europa a partir de septiembre.



¡TODO SEA POR VOSOTROS! Ya sabéis que la vida del redactor de HC es enormemente dura. Primero nos "obligaron" a hacernos una foto con dos muñecos y luego con dos...muñecas.

todas las consolas de 128 bits, aunque aún no se sabe ni el nombre ni la fecha.

CRAZY TAXI 3, EN XBOX

Sega ha confirmado que la tercera parte de su juego de "taxis" ya está en desarrollo para la Xbox de Microsoft. Tendrá minijuegos, modos nuevos, ¡y circuitos ocultos!

TONY HAWK 4 EN PS2

Ahora que sus fans aún alucinan con la tercera parte de «Tony Hawk», los programadores han dicho que ya están ideando la siguiente entrega. ¡Qué guay!

VUELVE E.T.

El alienígena más tierno de la historia del cine no ha muerto, y además, gracias a Ubi, está a punto de darse un paseo por PSone, GBC y GBA. Cinco juegos que -a partir de marzo- veremos aparecer, basados en el argumento de la película.

PACK ESPECIAL PSONE-ESPAÑA

Un regalo mágico

Ahora puedes comprar tu PSone en oferta, con ‹Harry Potter› de regalo.



Sony acaba de poner a la venta un nuevo pack de PSone, que incluye de regalo el juego «Harry Potter» (también hay otro pack con el juego «Monstruos S.A.»). Si os lo estáis pensando, tened en cuenta que el precio de este irresistible pack es de 143,64 euros (¿todavía no te aclaras? Pues son unas 23.900 ptas.).
Así que, si nunca has tenido una PSone, ya no tienes excusa para no tener una en tu habitación.

LANZAMIENTO PS2-ESPAÑA

Menos dragones y más... princesas

El mítico «Dragon's Lair» se pasa a las 3D en un juego que saldrá en Septiembre para PS2 y GC.

Tras su estreno en Super Nintendo, la última vez que vimos al protagonista de la famosa saga «Dragon's Lair» fue en los tiempos de Mega CD, o sea, hace "la torta" de años. Pues bien, Encore ha anunciado una nueva entrega totalmente realizada en 3D, que tendrá unos gráficos "cel shading" -ya sabéis, tipo «Jet Set Radio»- más de 200 escenarios-, y todo el sentido del humor de siempre.



ESTA SAGA de aventuras tiene su origen en una veterana serie de animación..

PERO, ¿QUÉ ES LA SAGA «DRAGON'S LAIR»? Salió en PC en el 83, con unos gráficos de dibujos animados y un control basado en pulsar los botones en el momento justo. Si nos equivocábamos, moríamos de mil maneras.

PLATINUM PLAYSTATION 2-ESPAÑA

¡Mamá, mamá, «GT3» y «Tekken» ya son Platinum!

Ya puedes comprar 4 de los mejores juegos de PS2 a precio reducido.



Tal y como hiciera en su momento con PlayStation, Sony acaba de editar algunos de sus mejores juegos para PS2 a un precio rompedor, incluyéndolos en esa lista de "grandes éxitos" en que se ha convertido la serie Platinum. Así que, a partir del 1 de marzo, podéis comprar, atención: «GT3», «Tekken Tag Tournament», «Dead or Alive 2» o «F-1»... ¡por 29,99 euros cada uno! (unas 5 mil pelillas). Bien Sony, seguid bajando más cosas.

PACKS PLAYSTATION 2-ESPAÑA

¿Espía o motorista, qué preferís?

Sony ofrece dos nuevos packs a 340 euros, con los juegos «Moto GP2» o «Metal Gear Solid 2».

Si todavía no te has decidido por ninguna de las consolas de nueva generación, échale un vistazo a estos dos nuevos packs que Sony acaba de poner a la venta como oferta especial (con unidades limitadas, así que a darse prisa).

Por un lado, puedes comprar la consola junto al juego «Moto GP 2» o, si lo prefieres, aprovechar y comprártela junto al mismísimo «Metal Gear Solid 2». Estos packs cuestan sólo 339.99 euros. (56.570 ptas.) cada uno, claro.



JUEGOS BOXEO-UK

¡Quiero pelear con Balboa ...y con Tyson también!

«Rocky» y «Mike Tyson» pondrán de moda el boxeo en PS2 y Xbox durante este año.

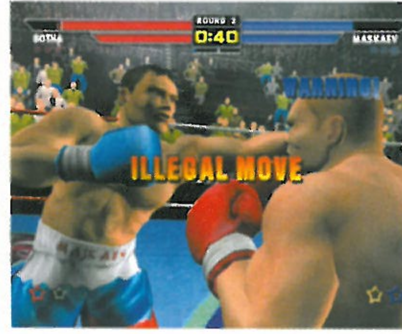
¿Quién fue el que dijo que el boxeo era un deporte para minorías? Pues estaba muy equivocado, porque Codemasters y Rage van a demostrar lo contrario en los próximos meses con dos simuladores de "repartidor de galletas" para PS2 y Xbox.

En primer lugar, Codemasters tiene casi listo «Myke Tyson Boxing», un simulador realista y con un control muy completo, que contará con 11 pesos pesados reales, entre los que estarán el mismísimo Tyson y muchos otros, y ofrecerá un buen número de modos de juego muy variados. Saldrá en Xbox y PS2 más o menos en abril.

Por otro lado, el segundo de los juegos que nos esperan tiene como protagonista a Rocky (el "cachas" Sylvester Stallone, que protagonizó las seis películas con el mismo nombre). Será muy rápido, y entre los contrincantes se contarán luchadores como Mr. T (el que hacía de M.A. en "El Equipo A"), Apollo Creed, Ivan Drago, así como el resto de personajes de las películas de Rocky. Eso sí, para jugarlo nos tocará esperar todavía hasta finales de año tanto en Xbox como en PlayStation 2.

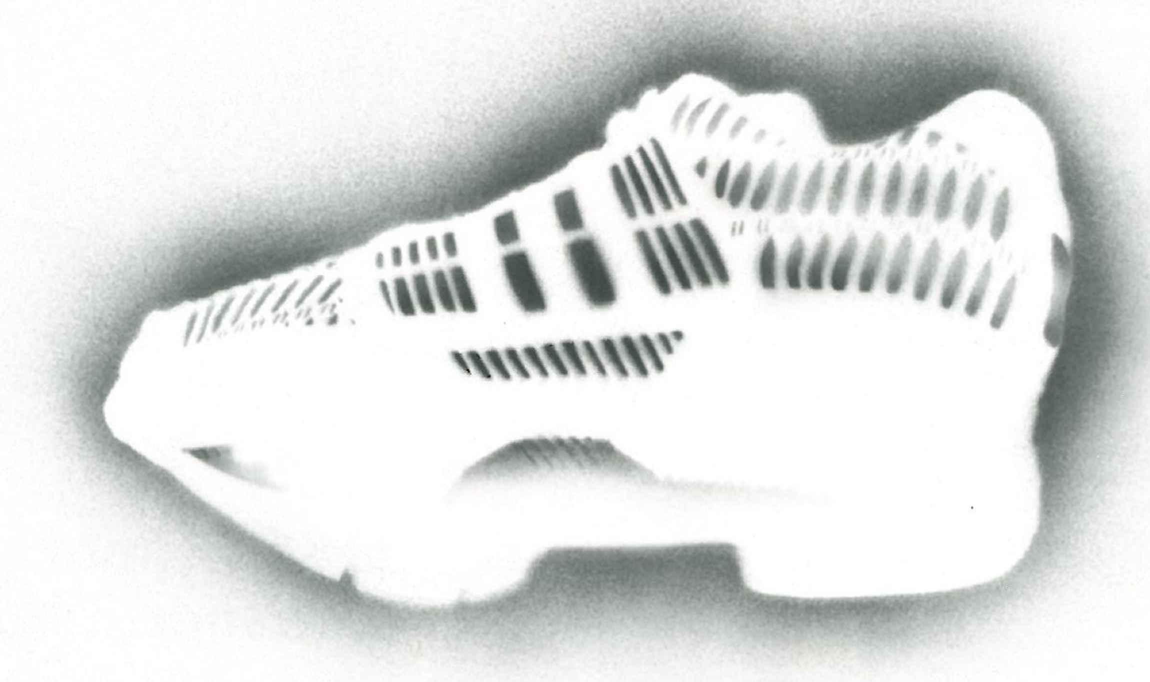


ROCKY. Pronto podréis recrear las peleas de estas legendarias películas de Stallone.



MYKE TYSON. Será un juego de simulación realista, pero muy rápido y espectacular.


adidas
FOREVER SPORT



PRESENTACIÓN PS2-FINLANDIA

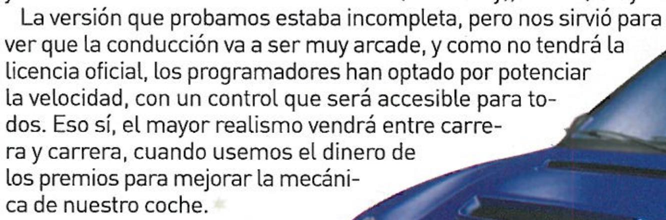
Ponte el casco que nos vamos de Rally

SCI, creadora de títulos como ‹The Italian Job›, nos llevó al Círculo Polar Ártico (sí, habéis leído bien) para presentarnos su ‹Rally Championship›.

Esto de viajar a tierras tan frías como las de Finlandia tiene su explicación. Allí se corre en enero el Artic Rally, una exigente prueba sobre hielo que aparece en el juego «Rally Championship», con lo cual era el momento y el lugar ideal para presentarlo.

Este simulador de SCI aldrá a la venta en mayo, y nos ofrecerá 25 coches oficiales para correr en 6 rallies: 3 de ellos pertenecen al Rally de Gran Bretaña (Gales, Escocia y Manx), y los otros 3 nos llevarán a visitar EEUU (USA Rally), África (Rally Safari) y Finlandia.

La versión que probamos estaba incompleta, pero nos sirvió para ver que la conducción va a ser muy arcade, y como no tendrá la licencia oficial, los programadores han optado por potenciar la velocidad, con un control que será accesible para todos. Eso sí, el mayor realismo vendrá entre carrera y carrera, cuando usemos el dinero de los premios para mejorar la mecánica de nuestro coche.



EL SUBARU IMPREZA será uno de los coches que podremos pilotar, junto a el Ford Focus, el Peugeot 206 o el Seat Ibiza. Los que no estarán serán los pilotos verdaderos.



AUNQUE NO LO PAREZCA, posar sonriente a 30 grados bajo cero tiene mérito. ¡¡¡Qué frío!!!

ENTRE LOS MODOS DE JUEGO encontraremos una opción para disputar carreras a dobles.



SI BUSCAMOS MÁS REALISMO, lo mejor será seguir la carrera desde esta vista interior.



LOS SEIS RALLIES nos harán correr sobre todas las superficies: asfalto, nieve, arena...



JUEGOS DE BAILE-PS2

Britney, pero qué bien... bailas

‹Britney's Dance Beat› y ‹Dance Dance Revolution› pondrán ritmo a PS2.

¿Os acordáis que os dijimos que THQ había firmado un acuerdo para realizar varios juegos protagonizados por Britney Spears? Pues bien, ya sabemos cuál va a ser el primero de ellos: se llamará «Britney's Dance Beat», y saldrá a mediados de este año para PS2. Su estilo de juego será similar al de otros títulos como «El Libro de la Selva» (presionar botones en el momento adecuado), y permitirá jugar con la clásica alfombrilla mientras escuchamos los temas originales de esta guapa cantante.

Por otro lado, también va a salir (de momento es oficial sólo en EE.UU, pero hay posibilidades de que llegue aquí) una nueva entrega especial de la saga de Konami «Dance Dance Revolution». Eso sí, de momento, no sabemos qué canciones ni modos de juego incluirá, sino sólo el nombre: «Dance Dance Konamix». ¡Que salga pronto!

INTERNET ON

Juega al golf con Sonic en tu móvil

Gracias a la tecnología i-mode, en Japón ya pueden jugar con un nuevo título protagonizado por Sonic en sus móviles. Se trata de un adictivo juego de golf, en el que nos enfrentamos al gordo malote de Robotnik.

Sony acaba con el chip Messiah

La aparición de Messiah, un chip que permitía jugar en PS2 con pirateados, de cualquier zona, etc., había revolucionado Internet. Sin embargo, Sony ya se ha asegurado de denunciar su existencia, y el "engendro" ya ha sido retirado de la venta. Se comercializaba en esta web: **http://www.channeltechnology.com/**

La primera impresora para PS2

Ya se puede comprar en Japón, por 20.000 yenes (o sea, 175 euros), el primer periférico que permite imprimir en un papel las pantallas de los juegos de PS2. Por el momento sólo funciona con tres juegos, pero si tiene éxito, Sony la hará compatible con otros títulos. Más información en:

¿Sabes cuándo...

comenzó Square a programar videojuegos, y en qué consola lo hizo?

RESPUESTA EN LA PÁG SIGUIENTE

LANZAMIENTO CONSOLA-ESPAÑA

Ahora coger Pokémon será más difícil: ¡Vienen en miniatura!

A partir del 15 de marzo podremos comprar la nueva Pokémon Mini con cartuchos intercambiables y vibración.

Con un tamaño de sólo 74 mm de alto, por 58 mm de ancho, la nueva portátil Pokémon Mini de Nintendo puede estar orgullosa de ser la consola más pequeña de la historia. Incorpora una pequeña ranura trasera para insertar diferentes cartuchos (de momento existen cuatro juegos diferentes), así como una pequeña cruceta y dos botones de acción. Pero lo más divertido de todo es que tiene vibración y un sensor de movimiento similar al del podómetro Pokémon Pikachu. ¿Y para qué sirve? Para los juegos: Por ejemplo, en uno de ellos hay que agitar a toda prisa la consola para ganar puntos, hay un pinball, cartas, pruebas de reflejos... ¡Y sólo cuesta 51 euros! (8.486 ptas.)





HABRÁ CUATRO JUEGOS disponibles junto a la consola (luego saldrán más): serán: «Pokémon Puzzle Colecction», «Pok. Pinball», «P. Zanny Cards» y «Pok. Party Mini».



"Los rumores sobre una posible versión de PS2 con disco duro y la tarjeta Ethernet de serie son falsos. Técnicamente sería posible llevarlo a cabo, pero desde el punto de vista financiero no es viable. Además, tenemos la responsabilidad de vender esos aparatos a los 20 millones de usuarios de PS2 que ya existen en el mundo."

Shinichi Okamoto, Jefe del Departamento Técnico de Sony Japón.

LINE

http://www.sony.co.jp/sd/products/Consumer/Peripheral/Inkjet/mpr_505/index.html

Microsoft persigue a Square

Varias webs aseguran que Gates anda detrás de los programadores de Square y Enix para conseguir que trasladen "sus dos grandes RPGs" («Final Fantasy» y «Dragon Quest») a Xbox. ¡Este tío se atreve con todo!

"Maquinitas" en Game Boy Advance

Nintendo ha anunciado que tiene intención de lanzar varias de sus "maquinitas" Game & Watch en e-Cards, que podrán cargarse en la GBA gracias al lector de cartas e-Card Reader.

Banda ancha en PS2 mediante USB

La empresa Elecom ha puesto a la venta en Japón -dónde si no...- un nuevo adaptador de Internet con banda ancha, que se conecta a través del puerto USB (y no en la bahía de expansión de la consola). Cuesta 7.000 yenes (unos 60 euros), y se instala muy fácilmente, pero ofrece una gran velocidad de conexión.

WEB DE MODA

www.ihatecapcom.com/fwu.php

¿Eres un fan de los «Resident», y además estás hasta las "napias" de los «Pokémon»? Entonces no te pierdas esta divertida animación creada por un usuario de Internet. ¡Está muy lograda!



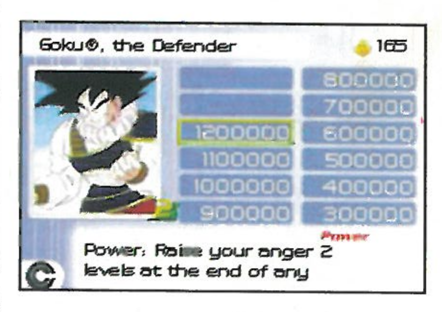
Si no te convence, visita:

- www.virgin.es
- www.world-of-video-games.com
- www.sas.upenn.edu/~echa/pokemon/zukan.html



en voz baja

por rubén j. navarro



➔Luego dicen que si el PC tiene tarjetas aceleradoras muy potentes, que si se actualizan los juegos y que si la abuela fuma, pero lo cierto es que la IGDA (Asociación Internacional de Desarrolladores de Juegos) ha anunciado sus nominaciones para este año y ¿adivináis qué? Pues que de **los cinco títulos nominados a Mejor Juego del Año**, cuatro son o están en consola, a saber: «Halo», «Ico», «Grand Theft Auto III», «Max Payne» y «Black & White» (esa versión de PSOne, donde estará...). En fin, sea cual sea el ganador, nuestra enhorabuena a todos por poder disfrutar de sistemas de entretenimiento tan potentes como son las consolas, con estos juegazos y sin necesidad de actualizarlas.

➔Y los que van a estar de enhorabuena van a ser los usuarios de GBA, porque **se les "avecina" ¡un juego de ‹Dragon Ball›!** Se trata de un juego de cartas coleccionables tipo «Pokemon Trading Card» y lo que me mosquea es que su desarrollo va a correr a cargo de Infogrames. Y no es porque los chicos de esta compañía no lo hagan bien, sino porque todavía estamos esperando que nos traigan el juego de Goku para PS2... ¡Como me entere de que sale en Japón y no lo sacan aquí, me voy a enfadar mucho con ellos! **Pensemos en las 300 cartas que contendrá** (yum, yum) y en la carta especial promocional que incluirá (¡de verdad que los mato como no lo traigan!). ¡En fin, hasta el mes que viene, colegas!

en NES en el 87

Sus primeros juegos fueron «3D World Runner» y «Rad Racer», dos juegos de velocidad que poco tenían que ver con «Final Fantasy».

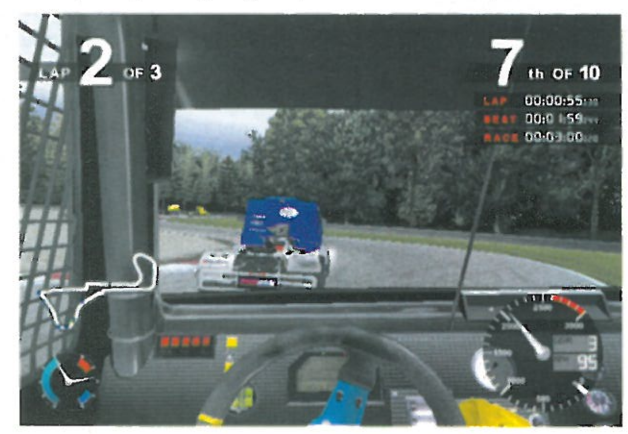
VELOCIDAD-PS2

Para ser feliz quiero un camión

Jester Interactive va a traer a PS2 un bestial juego de velocidad a bordo de unos enormes trailers.

Las cosas, o se hacen a lo grande, o no se hacen, así que no nos extraña que la compañía inglesa Jester Interactive se haya hecho con la licencia del campeonato de Super Trucks.

Por eso, a partir de mayo, preparáos a subir a cualquiera de los 14 trailers de marcas reales (Mercedes, MAN, etc.) que os ofrecerá este juego, y salir a devorar lo que se os ponga por delante en cualquiera de los circuitos oficiales (entre los que estará el Jarama) en los que será posible competir. Vamos, para que luego digan que el tamaño no importa...



SUPER TRUCKS: Con lo espectaculares que son las carreras de camiones a toda velocidad, seguro que este juego es una pasada.

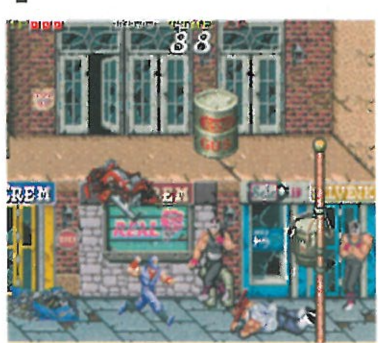
RUMORES-XBOX

Xbox aún no ha salido y ya va a vivir una época "retro"

Dos leyendas de Tecmo, los juegos ‹Rygar› y ‹Ninja Gaiden›, podrían recibir una conversión en la consola de Gates.

Si a cualquiera de vosotros (los que tengáis una cierta edad, claro), se os pregunta que cuál era vuestra máquina arcade favorita cuando erais pequeños, seguro que más de uno responde que fue «Ninja Gaiden», o quizá el «Rygar». Pues bien, parece que Tecmo se ha propuesto llevaros a todos diez añitos atrás, porque han surgido unos fuertes rumores sobre una posible conversión de ambos juegos a la consola de Microsoft. Y lo más interesante, es que Tecmo no lo ha desmentido, simplemente se ha limitado a decir que "no se confirmará oficialmente hasta el E3". Pues vaya.

Lo que sí se sabe con certeza es que la conversión de «Ninja Gaiden» está en camino (¡bien!), pero no se sabe para qué consola (mal), y que además están desarrollando "otro" gran juego de acción (¡bien!), pero no quieren decir exactamente cuál (joooo....er). En fin, en cuanto llegue el E3, ya nos enteraremos (y vosotros).



NINJA GAIDEN. Aunque hubo versiones en NES y Master System, este juego se hizo famoso por esta máquina arcade.



RYGAR El héroe del escudo "yo-yó", que también salió en NES, podría ser el otro personaje que "reviviera" para Xbox.

RESULTADOS DE VENTAS-DATOS MUNDIALES

Los juegos de PS2 baten records de ventas

¡Esta es la lista con los juegos más vendidos para todas las consolas durante el año 2001!

Tras una ardua labor de investigación, hemos conseguido la lista de los 10 juegos más vendidos en todo el mundo durante el 2001. La lista habla por sí sola, pero no está de más comentar dos detalles: «Final Fantasy X» está en lo más alto sin que aún haya salido en Europa, y «MGS2» está el séptimo puesto, pero llevando tan solo un mes a la venta. Ah, y como veis, PS2 arrasa.

	JUEGO	COMPAÑIA	CONSOLA	GÉNERO	VENTAS
1	Final Fantasy X	Square	PS2	RPG	2,410,768
2	Gran Turismo 3 A-Spec	Sony	PS2	Racing	1,650,019
3	Dragon Quest IV	Enix	PSone	RPG	840,004
4	Everybody's Golf 3	Sony	PS2	Sports	835,400
5	Shin Sangoku Musou 2	Koei	PS2	Action	667,101
6	Devil May Cry	Capcom	PS2	Action	604,189
7	MGS 2: Sons of Liberty	Konami	PS2	Action	560,546
8	Mario Kart Advance	Nintendo	GBA	Racing	534,449
9	Super Smash Bros. DX	Nintendo	GC	Fighting	504,000
10	Hamster Tarou 2	Nintendo	GB	Adventure	455,432

GANADORES ENERO

JUEGO LADY SIA (GBA)

Raquel Aguilar Mariscal — Barcelona
Jorge Valenzuela García — Granada
Rafael Estepa Ochando — Jaén
Angela Prades Cabeza — Málaga
Sergio Morales Luque — Sevilla
Jorge Ruíz-Tomás Yudice — Valencia
Fco. Javier Ferrer Bonillo — Valencia
Carlos Zarzo Torralba — Valencia
Alicia De Dios Ramos — Valladolid
Jesús Mª Caño Gómez — Vizcaya

JUEGO SHREK (GBC)

Aritz Gómez Rodríguez — Alava
Susana Torres Juan — Alicante
Javier M. Pérez García — Granada
Iker Vázquez Del Olmo — Guipúzcoa
Arturo De La Paz López — Madrid
Marina García McCausland — Madrid
Leopoldo Mallo Fernández — Madrid
Cristina Bajo Santos — Salamanca
Carlos Gómez Tébar — Toledo
Maribel Bedoya Morán — Vizcaya

“TODO EL JUEGO ESTARÁ REPRESENTADO EN 3D, DEJANDO LOS GRÁFICOS PRE-RENDERIZADOS Y LOS SPRITES 2D EN EL OLVIDO Y SUMERGIÉNDONOS COMPLETAMENTE EN UN ENTORNO DE PELÍCULA. TODO ESTÁ DISPUESTO PARA DEMOSTRARNOS LO REAL QUE PUEDE LLEGAR A SER UN VIDEOJUEGO”
PLAY2DVD

GTA III

“SU IMPECABLE REALIZACIÓN EN TODOS LOS ASPECTOS, TANTO GRÁFICA, COMO SONORA Y SU ELEVADO ÍNDICE DE ADICCIÓN, DIVERSIÓN Y DIFICULTAD, LO HACEN UNA COMPRA OBLIGADA PARA CUALQUIER POSEEDOR DE UNA PS2”
MERISTATION.COM

“GRAND THEFT AUTO 3 EL JUEGO MÁS SALVAJE, IMAGINATIVO Y DIVERTIDO QUE JAMÁS HE VISTO EN MUCHOS AÑOS. SE VA A CONVERTIR EN UNO DE LOS MÁS IMPRESIONANTES TÍTULOS PARA PLAYSTATION 2. ”
IGN.COM PREVIEWS

“ DESDE ROCKSTAR SE ESTÁ LLEVANDO A CABO LA CREACIÓN DE LA TERCERA ENTREGA DE LA SAGA CON UNA NOVEDAD QUE SOBRESALE SOBRE TODAS LAS DEMÁS CON RESPECTO A SUS PREDECESORES: SERÁ COMPLETAMENTE EN 3D”
GAMESREVIEW

<<GTA3>> SE HA DESTACADO COMO UN SERIO ASPIRANTE A HACERSE CON EL TÍTULO HONORÍFICO DE “JUEGOREVELACIÓN DEL AÑO” GRACIAS A SU TREMENDA ACCIÓN, EXPLOSIVA -NUNCA MEJOR DICHO- JUGABILIDAD E INAGOTABLE DIVERSIÓN.
HOBBY CONSOLAS

“GRAND THEFT AUTO III, IMPACTANTE EN 3D”
OFFICIAL PLAYSTATION 2









“GTA3, EL JUEGO PERFECTO PARA TU PS2” ¡ARRASANDO EN TODO EL MUNDO!

HOBBY CONSOLAS:	VALORACIÓN 93	PS2 OFICIAL	VALORACIÓN 9.5
MERISTATION:	VALORACIÓN 9.6	PLAYMANÍA	VALORACIÓN 10

WWW.ROCKSTARGAMES.COM/GRANDTHEFTAUTO3









DISTRIBUIDO POR:
PROEIN
www.proein.com
Av. de Burgos, 16 D. 3ª. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70

PRIMEROS DATOS-EUROPA

Goku amigo, cuánto tiempo sin verte

Infogrames sacará en Europa los juegos de «Dragon Ball» en Game Boy Advance, y todas las consolas de nueva generación.

Después de tantas habladurías, parece que al final Infogrames sí se va a decidir a sacar en Europa los nuevos juegos de «Dragon Ball Z».
El primero será «Legacy of Goku», una aventura de rol para GBA que llegará antes del verano, y tomará el argumento en el comienzo de la serie, controlando a Goku de pequeño. Habrá que recorrer unos grandes mapeados en busca de las bolas de dragón, con combates en tiempo real llenos de golpes y magias.
Por otro lado, en 128 bits veremos salir una versión para PS2 (en noviembre), otra para GameCube que será compatible con la versión de GBA (principios de 2003) y una tercera en Xbox, que probablemente tenga opciones online y saldrá a mediados de 2003. Será una aventura en el que aparecerán más de 30 personajes sacados de la serie, y se producirán combates con varios luchadores al mismo tiempo en pantalla.



«LEGACY OF GOKU». Este será el título del juego que va a devolver a la mítica serie «Dragon Ball» a las consolas.



ESTA PANTALLA podría ser una de las primeras de las versiones para las 128 bits. Lo que pasa es que no es seguro...

CONVERSIÓN-PS2 Y XBOX

¡Es la guerra subjetiva!

La nueva entrega «Wolfenstein» llegará a PS2 y Xbox este año.

Por si no lo sabíais, el primer "shooter" subjetivo no fue «Doom», sino «Wolfenstein», y ahora que ha salido una versión "moderna" para PC, ¿qué mejor que lanzarla también en Xbox y PS2?
Algo así han debido pensar en Activision, y se han lanzado a una conversión donde destacará su ambientación de la II Guerra Mundial, un control muy completo y sus elevadas dosis de acción.
Pero claro, crear una obra maestra lleva tiempo, así que todavía no sabemos exactamente cuándo saldrán estas conversiones.



LOS NAZIS serán los enemigos a los que habrá que hacer frente.



TENDREMOS ARMAS más que de sobra para pelear en cada fase.

NAMCO-GAME BOY ADVANCE

Mamporros en miniatura

«Tekken» y otros juegos de Namco, pronto en GBA

«Tekken Advance» una de las conversiones más esperadas para GBA, llegará a Europa de la mano de Infogrames. Esta maravilla de la lucha contará con 10 luchadores y la mayoría de los movimientos de sus hermanos mayores.
Y además, esta compañía también traerá otros juegos de Namco para esta consola.

LANZAMIENTOS MARZO

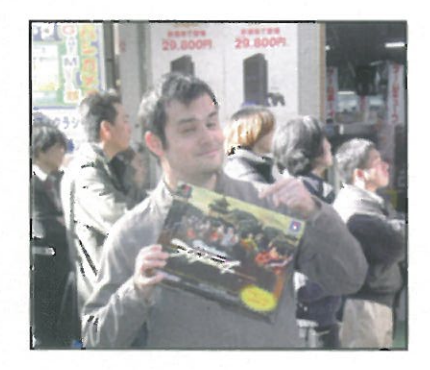
	1 MAR	6 MAR	14 MAR	22 MAR	27 MAR
GUILTY GEAR X - PS2 (Lucha)	■				
GT3 PLATINUM - PS2 (Velocidad)	■				
TEKKEN TT PLATINUM - PS2 (Lucha)	■				
FORMULA 1 PLATINUM - PS2 (Velocidad)	■				
DEAD OR ALIVE 2 PLATINUM - PS2 (Lucha)	■				
STAR WARS RACER 2 - PS2 (Velocidad)		■			
SONIC ADVANCE - GBA (Plataformas)		■			
PETER PAN - PSONE (Aventura)		■			
PETER PAN - PS2 (Aventura)		■			
MAXIMO - PS2 (Acción)		■			
SHADOWMAN 2 - PS2 (Aventura)		■			
TIME CRISIS 2 + G-CON 2 - PS2 (Pistola)		■			
ATARI TRANSWORLD SURF - XBOX (Deportivo)			■		
RALLY SPORTS CHALLENGE - XBOX (Velocidad)			■		
BATMAN VENGEANCE - XBOX (Aventura)			■		
BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN - PS2 (Aventura)			■		
DAVE MIRRA BMX 2 - XBOX (Deportivo)			■		
HALO - XBOX (Shoot 'em up)			■		
DEAD OR ALIVE 2 - XBOX (Lucha)			■		
DRAKKAN - PS2 (Aventura)			■		
MUNCH ODDYSEE - XBOX (Aventura)			■		
SHADOW HEARTS - PS2 (Rol)			■		
NHL HITZ 2002 - XBOX (Deportivo)			■		
PETER PAN - GBA (Plataformas)			■		
PRPJECT GOTHAM - XBOX (Aventura)			■		
ROGUE SPEAR - GBA (Acción)			■		
SHADOW HEARTS - PS2 (RPG)			■		
SPACE CHANNEL 5 - PS2 (Musical)			■		
TONY HAWK'S PRO SKATER 3 - XBOX (Deportivo)			■		
GUN SURVIVOR 2 - PS2 (Disparos)				■	
ICO - PS2 (Aventura)				■	
EXTREME GHOSTBUSTERS - GBA (Acción)				■	
GRANDIA 2 - PS2 (Lucha)				■	
OBI WAN - XBOX (Acción)				■	
WRECKLESS - XBOX (Velocidad)				■	
CEL DAMAGE - XBOX (Acción)					■
GEMMA ONIMUSHA - XBOX (Aventura)					■
F-1 2002 - XBOX (Velocidad)					■
COLIN MCRAE - GBA (Velocidad)					■
JET SET RADIO FUTURE - PS2 (Acción)					■
MAT HOFFMAN PRO BMX 2 - PS2 (Deportivo)					■
TIME CRISIS: PROYECTO TITÁN - PSONE (Pistola)					■
BROKEN SWORD - GBA (Aventura)					■

NOTA: LA REDACCION no se responsabiliza de los cambios de última hora por parte de las distribuidoras



aquí Tokio

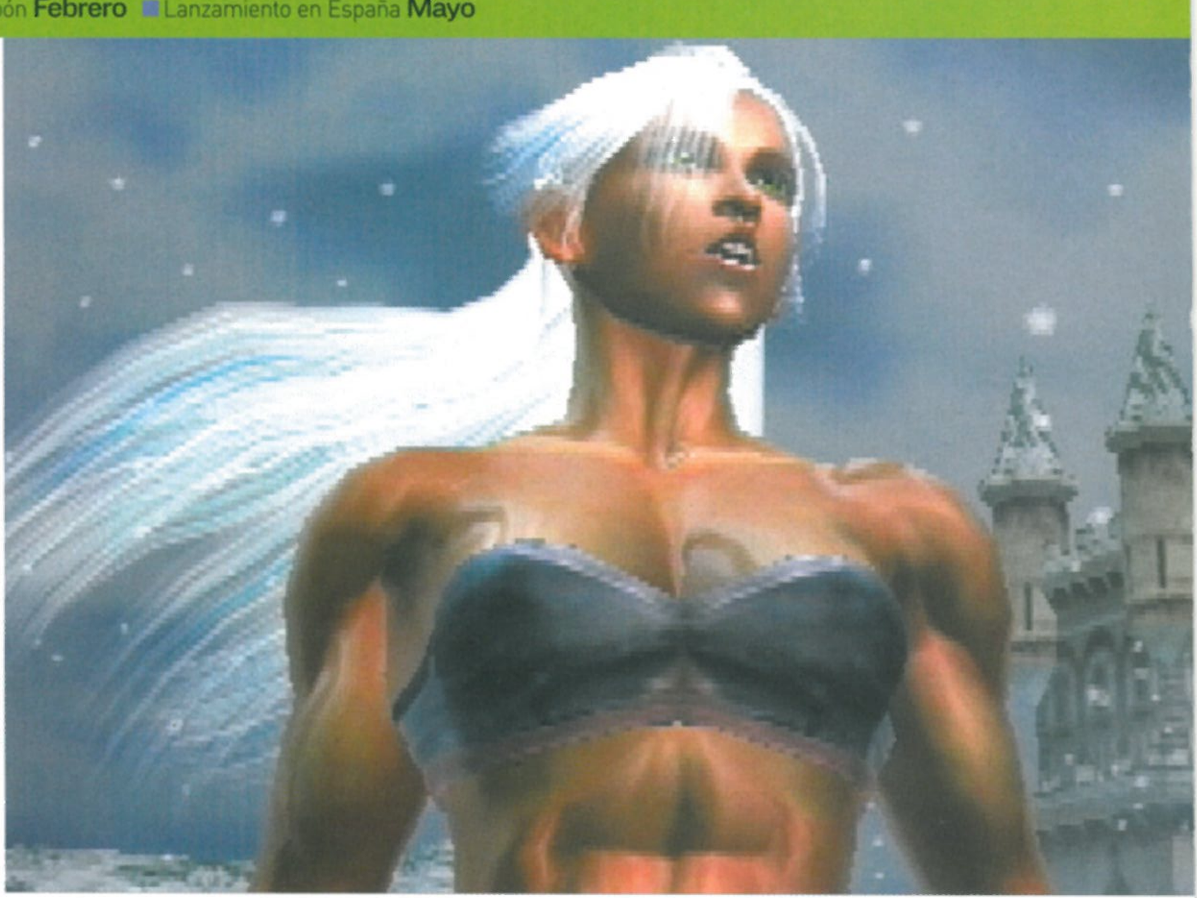
por christophe kagotani



¡Qué hay colegas! Me llamo Christophe Kagotani, y soy vuestro informador de todo lo que se cuece mes a mes en estas apasionantes tierras niponas. Por ejemplo, para empezar os puedo contar que **lo que más está pegando este mes aquí**, en la Meca el videojuego, no es (aunque no os lo creáis) «Metal Gear Solid 2», sino «Gundam DX» y «Dragon Quest IV» (los dos para PSone) y «Smash Bros DX» para GameCube, que se ha convertido en el juego de más éxito para esta consola, con más de **1 millón de copias vendididas.**

Por cierto, **queda menos de un mes para que salga a la calle Xbox**, y la gente no parece estar muy entusiasmada por aquí, aunque también es verdad que el primer día se han agotado las 50.000 unidades que podían reservarse. A ver si con la salida de «Jet Set Radio Future» la cosa se anima algo más.

Pero mirad qué regalos os traigo para este número. Hace unas semanas ha salido **«Virtua Fighter 4»**, que me ha gustado muchísimo a mí, a la prensa y al público japonés, así que me he hecho con uno y os lo presento a continuación. Además, me he colado en las oficinas de Konami para conseguir **las primeras imágenes de «ISS» para GameCube.** Ya veréis como molan. ¡Sayonara!



SEGA LLEVA LA LUCHA A PS2

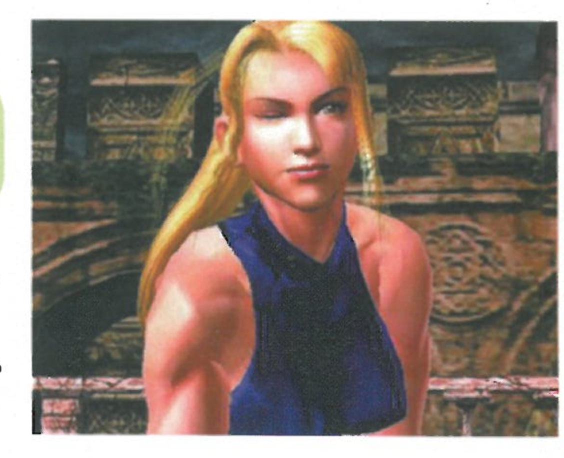
VIRTUA FIGHTER 4

Después de muchos meses de expectación, por fin ha salido «Virtua Fighter 4», un juego exclusivo de Sega para PS2. Después de pasarme varias horas en Akihabara, me hecho con una de la primeras copias. ¡Y es la bomba, coleguillas!

NUEVOS PERSONAJES

Lei Fei y Vanessa Lewis se unen a la batalla

LO PRIMERO QUE ME HA LLAMADO LA ATENCIÓN es que han metido un par de luchadores nuevos, lo que nos lleva a un total de 13 personajes. Taka Arashi se ha caído de la lista, y en su lugar se ha incorporado Lei Fei, un monje Shaolin que mezcla la elegancia y exquisitez técnica más depuradas, con una efectiva contundencia en sus golpes. El otro "rookie" del grupo es la fémina Vanessa Lewis, una belleza que reparte unas "galletas" capaces de tumbar a un toro.









MODOS DE JUEGO

Dos nuevas opciones

DOS DE LOS MODOS que más me han gustado en este primer contacto con el título han sido el modo Kumite y el llamado AI System. El primero es una especie de Survival Mode (ya sabéis, la clásica modalidad en la que tenemos que derrotar a todos los enemigos que podamos sin perder ningún round), pero más entretenido por la gran cantidad de secretos que esconde. Por otra parte, el modo AI System permite entrenar a nuestro luchador y enseñarle las técnicas que nosotros queramos, y luego se pueden emplear en el modo Arcade. A mí me han molado mogollón.





« VIRTUA FIGHTER 4 VA A SER UN TÍTULO CLAVE EN EL GÉNERO DE LA LUCHA . SU CALIDAD GRÁFICA Y SU SIMULACIÓN SON IMPRESIONANTES »



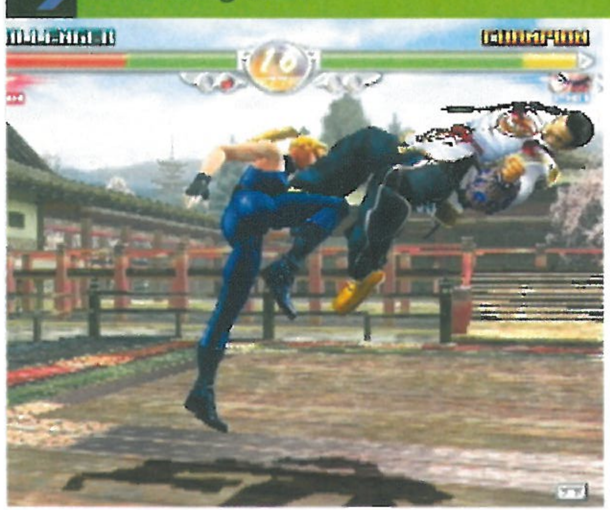
LUJOSOS ESCENARIOS

Cantidad y calidad de decorados

COMO PODÉIS APRECIAR en las capturas que acompañan estas líneas, la calidad gráfica que atesoran los decorados es realmente abrumadora. A pesar de ser relativamente pequeños (son "rings", al fin y al cabo), todos ellos cuentan con una limpieza en las texturas y un tratamiento de la luz y del color impresionantes. También destaca su cantidad y variedad, ya que tan pronto peleamos en lo alto de un rascacielos (con helicóptero y todo), como en el interior de un precioso acuario, con sus pececitos y todo. No falta de nada.

¡Y TENGO EL JOYSTICK!

¡YA NO SE ME ESCAPA! Es que, si el juego fue difícil de pillar, lo de el mando exclusivo para el juego tipo arcade ya fue la bomba. No había muchos a la venta, así que tuve que usar todas mis influencias. ¡A ver quién me lo quita ahora!

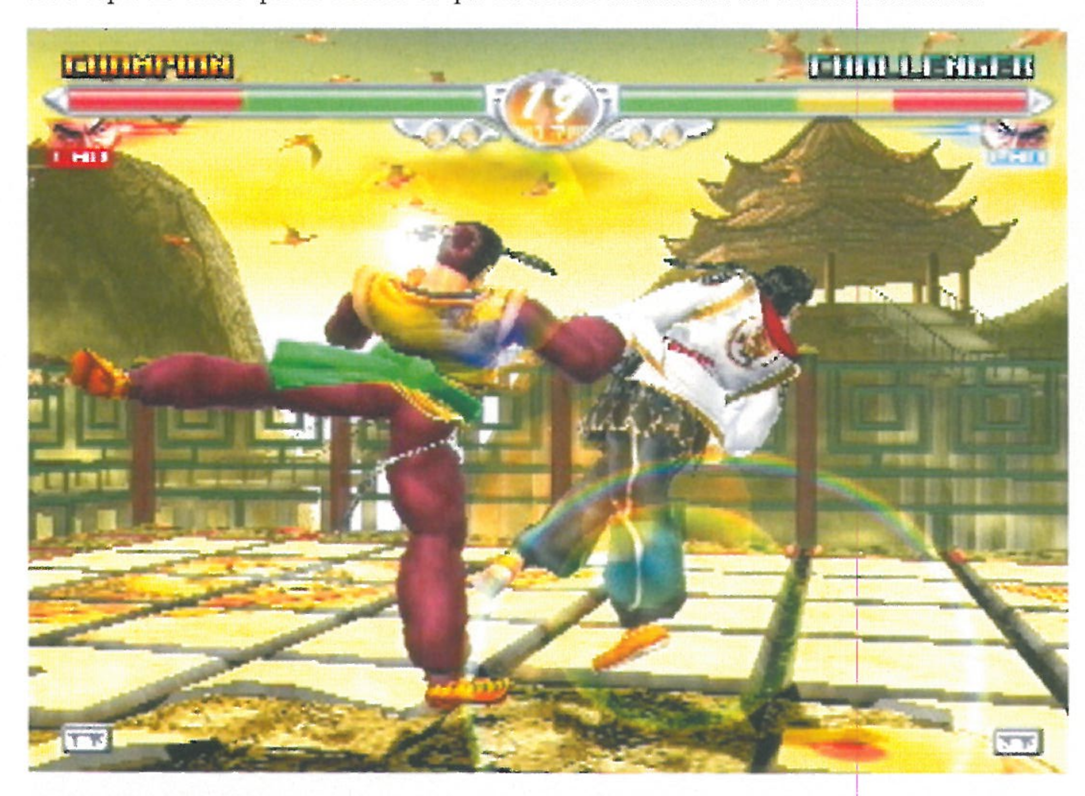






LUCHADORES CASI REALES
Excelentes modelados físicos

SI LOS PARAJES en los que se desarrollan los "rounds" son la bomba, no os perdáis el impresionante diseño de los luchadores. Todos ellos cuentan con un número de polígonos elevadísimo, lo que permite que el grado de detalle sea impresionante, y todas sus formas se vean súper redondeadas. A esto hay que añadir un gran detallismo en las caras (los personajes dejan entrever sus emociones, como en «Shenmue 2») y unas animaciones realistas a tope. Lo único que he notado es que no se han disimulado los bordes dentados...





SISTEMA DE CONTROL
Más posibilidades para combatir

EN EL CONTROL DE «V. FIGHTER 4» no he encontrado demasiados cambios con respecto a anteriores versiones de la saga. Seguimos contando con un botón para dar puñetazos, otro para lanzar patadas y otro más para defendernos. Sin embargo, sí que es verdad que las posibilidades de ataque, y más aún las defensivas, han sido ampliadas, de tal modo que ahora el sistema de combos ha ganado en complejidad y los "reversals" o contraataques resultan mucho más frecuentes durante los enfrentamientos. El resultado de todo esto son unos combates más variados, estratégicos y muy emocionantes.





LOS EXTRAS
Muchas sorpresas

PARA POTENCIAR MÁS -si cabe- la capacidad de entretenimiento de este arcade de lucha, y de paso prolongar su duración, Sega ha incluido un montón de extras y sorpresas (a mi ya me lo habían dicho hace meses, je, je). Éstos se van desbloqueando a medida que vamos superando los diversos modos de juego, y hasta es posible cambiar la indumentaria a los personajes, agregarles "pijaditas" del tipo gafas de sol o plantarles unos cortes de pelo de lo más hortera. Incluso se nos permite combatir contra más de un luchador secreto. Por cierto, de momento no voy a revelaros de quién puede tratarse, pero os diré que algún viejo conocido podría hacer acto de presencia. ¿Quién será...?

HA IDO DIRECTO AL NÚMERO UNO



EL MÁS VENDIDO El dato estaba más que cantado, pero en estos momentos ya tenemos la confirmación oficial: «Virtua Fighter 4» se ha encaramado a la primera posición de la lista de juegos más vendidos en Japón, con un total de más de 330.000 copias vendidas en su primera semana. No está nada mal, ¿verdad? Pues esto no es nada. Ya veréis como muy poco tiempo alcanza la mágica cifra de 1 millón de unidades vendidas sólo en el país nipón.

«« LA SAGA «VIRTUA FIGHTER» VUELVE A LA CARGA CON EL MISMO CONCEPTO DE LUCHA DE SIEMPRE, PERO ADEREZADO CON UNA TÉCNICA MUY RENOVADA. »»



MUY REALISTA
Se mantiene fiel a su estilo

LOS ANTERIORES CAPÍTULOS de esta mítica saga proponían un estilo de combate muy realista. No se hacían apenas concesiones de cara a la galería (en forma de golpes especiales, como bolas de fuego, patadas voladoras, etc.), ni combos imposibles de más de 10 impactos o cosas por el estilo. Este cuarto episodio va a seguir a pies juntillas dicha línea "realista" y, quitando algún que otro movimiento relativamente "fantasioso" -como un par de golpes voladores que ejecuta el ninja Kage- todos los combates se ceñirán a los principios más básicos de la realidad y de la física, como mandan los cánones.

■ FÚTBOL ■ KONAMI (Osaka) ■ Lanzamiento en Japón 2º Trimestre 2002 ■ Lanzamiento en España Finales de 2002



EL CONTROL resulta muy intuitivo y nos permitirá enlazar jugadas de lo más espectacular, aunque la IA de los rivales no nos pondrá las cosas nada fáciles.



EL MEJOR FÚTBOL PARA GAMECUBE

ISS 2

Aunque la saga de fútbol de Konami que más fans tiene aquí en Japón es «Pro Evolution», la otra, es decir ‹ISS›, también tiene sus fieles. Así que me he hecho con las primeras imágenes de su versión para GameCube.



EL SISTEMA DE CONTROL

Muy fácil de manejar... pero te costará ganar



EL ESTILO ARCADE que ha caracterizado siempre a esta saga sigue siendo un ingrediente fundamental en esta nueva versión. Esto quiere decir que, aunque el juego no deja de lado el realismo, lo que buscan sus programadores es que el jugador pueda demostrar al máximo su talento futbolístico, eliminando cualquier barrera jugable y apostando por un control muy intuitivo y fluido. Sin embargo, este aspecto contrastará con la elevada Inteligencia Artificial de los rivales, que hará que llevarse la victoria resulte más difícil que en anteriores entregas. Y es que, por lo que he podido ver, habrá que poner los cinco sentidos - o más, si los tenéis - para doblegar a los contrarios.



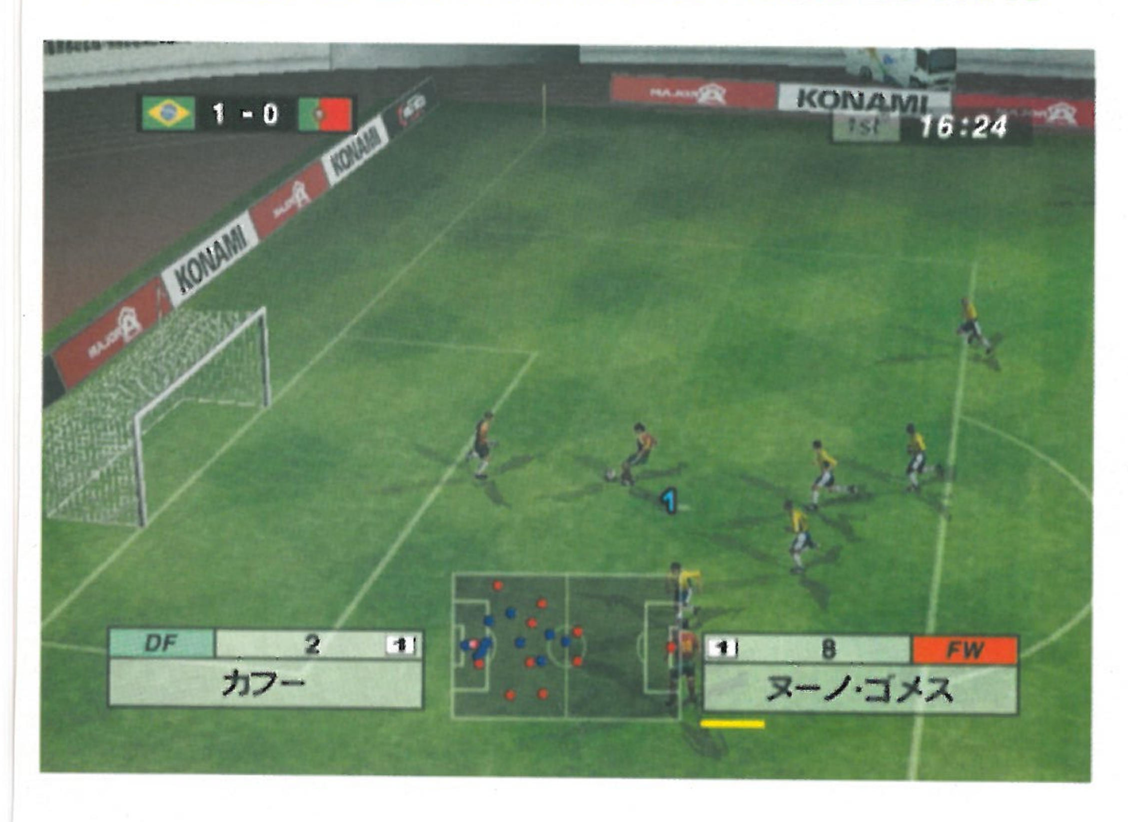


LOS GRÁFICOS
Como en un estadio de verdad

LA GAMA DE MOVIMIENTOS que presentan los jugadores es enorme: podemos disfrutar de todo tipo de virguerías técnicas, tales como bicicletas, sombreros, chilenas... Desde luego, tiene pinta de ser el mejor gráficamente de toda la saga, y con más razón si tenemos en cuenta la perfección del diseño de los jugadores y el realismo de los estadios (con público animado y un césped que casi parece que lo podemos tocar). Para iros haciendo una idea, podéis echar un vistazo a las pantallas que os he conseguido, pero tranquilos, no os pongáis nerviosos, porque aún faltan unos seis meses para que llegue a tierras europeas.



« LA FLUIDEZ DE LOS PARTIDOS Y EL INTUITIVO SISTEMA DE JUEGO SON LAS PRINCIPALES VIRTUDES DE ESTA GENIAL SAGA FUTBOLERA QUE LO APUESTA TODO EN FAVOR DE UNA FACILIDAD DE CONTROL ABSOLUTA »



LAS OPCIONES
Modos de juego para dar y tomar



LA VARIEDAD DE OPCIONES será una de las principales bazas de este título, ya que además de los torneos tradicionales (mundiales, eurocopas...) y los que podremos personalizar, contaremos con otras posibilidades, entre las cuales destacará el Modo Desafío, donde deberemos superar diferentes retos, tales como remontar un gol a falta de diez minutos o lanzar una falta decisiva en tiempo de descuento. Emocionante ¿no? Además, para redondear el asunto, podremos elegir entre más de 50 selecciones nacionales (es una pena, pero no habrá clubes), que incluirán los nombres reales de casi todos los jugadores, gracias a la licencia de la FIFPro.

KONAMI OSAKA
Aquí se juega el mejor deporte

KONAMI DISPONE DE VARIAS OFICINAS en Japón encargadas de programar sus juegos para todas las consolas. Por un lado está Konami Tokio, que es la división encargada de los títulos "normales" (como el propio «Metal Gear Solid 2», por ejemplo), y por otro Konami Osaka. Es en estas oficinas donde desarrollan todos los juegos deportivos, entre los cuales está, por supuesto, esta famosa saga «ISS», además de simuladores de béisbol y otros deportes que en Japón son muy populares.

LOS DATOS QUE TIENES QUE CONOCER

- Fecha de lanzamiento de los juegos: **junio de 2002**
- Formatos para los que sale: **PS2, Xbox, GC, GBA**
- Estarán basados en: **la nueva película de Spiderman**
- La película se estrena en España: **el verano de 2002**
- Lo más llamativo: **tendrá combates al estilo "Matrix"**



ASÍ ES EL JUEGO

Un superhéroe en acción

Antes de que paséis la página y veáis el resto del reportaje, queremos que os quedéis igual de impactados que nosotros al ver las primeras imágenes del juego. Activision sabe que tiene un bombazo entre manos y no está escatimando en medios ni esfuerzos para que Spiderman y sus enemigos luzcan así de bien.









LLEGA UNA AVALANCHA DE JUEGOS BASADOS EN LA PELÍCULA DE SPIDERMAN

EL AÑO DE LA ARAÑA

En Hobby Consolas, fieles a nuestro deseo de ser siempre la primera revista en ofreceros la información más novedosa, hemos conseguido en exclusiva para España los primeros detalles del nuevo juego de Spiderman, que estará basado en la película que Columbia Pictures está a punto de estrenar en EE.UU.

Junto a Superman y Batman, Spiderman se ha convertido a lo largo de sus cuarenta años de existencia en el superhéroe más famoso del mundo. Desde que hiciera su primera aparición en cómic en 1962 de la mano de sus creadores Stan Lee y Steve Ditko, el hombre-araña ha fascinado a varias generaciones de lectores de todas las edades con sus aventuras, y ha pasado incluso del papel a la pantalla de TV en diversas series, y posteriormente al cine en varias películas de escasos medios y calidad. Afortunadamente, Columbia Pictures ha decidido que por fin Spiderman (Spidey para los amigos) tenga una película de cine a su altura: Spiderman the Movie, una superproducción de la que también os ofrecemos las primeras imágenes en este reportaje. Activision, que es la compañía que tiene los derechos para lanzar los juegos basados en este héroe y que ya nos ha aportado varias entregas en PSOne, Game Boy Color y Game Boy Advance, se encuentra ultimando los detalles de su correspondiente videojuego. Y lo va a hacer a lo grande, porque no hay ninguna consola de nueva generación que se vaya a quedar sin caer en las redes de Spiderman: PS2, Game Cube, Xbox y GBA van a tener sus respectivas versiones. Todas las capturas veréis en este reportaje pertenecen al juego «Spiderman: The Movie», pero no a una versión en concreto, ya que al



LAS INDUSTRIAS OSCORP son el feudo de Norman Osborn, la identidad civil del malvado Duende Verde. Dentro de ellas habrá que andarse con ojo.







encontrarse en fase de desarrollo, los programadores han preferido concentrarse en el "grueso" del asunto para después ir generando las distintas versiones, que en principio se perfilan muy parecidas entre sí.

El caso es que, por si alguno todavía no sabe quién es Spiderman a estas alturas, os vamos a hacer un pequeño resumen de quién es este superhéroe, y además nos viene de perlas porque su vida coincide con el argumento del videojuego, que va a seguir fielmente también el de la película. ¿Quién es el Spiderman?

Pues todo comienza con un chico llamado Peter Parker que trabaja en Nueva York. Más concretamente en un periódico llamado el "Daily Bugle", donde se dedica al noble oficio de fotógrafo de actualidad. Su vida sería completamente normal si no fuera por un "pequeño" detalle que le ocurrió hace unos años: mientras estudiaba en la Universidad, presenció un experimento controlado de energía atómica, con tan mala (o mejor dicho buena) suerte que le picó una araña radiactiva que le traspasó todas sus habilidades. A partir de ese momento se dio cuenta de que era capaz de trepar por las paredes, que tenía una fuerza sobrehumana (la fuerza proporcional de una araña) y que estaba dotado de un sexto sentido que le avisa cuando está en peligro.

DESPUÉS DE PRESENCIAR EL ASESINATO DE SU TÍO BEN, con el que vivía, decide enfundarse en un traje rojo y azul, convertirse en Spiderman y dedicarse a perseguir a los maleantes. Pero también se las tiene que ver con mucha frecuencia con una legión de supervillanos que ya se han hecho casi tan famosos como él por el simple hecho de "darle caña": son el Buitre, el Hombre de Arena, el Doctor Octopus, Cabeza de Martillo y, por supuesto, el Duende Verde, el que más nos importa a nosotros. Y es que tanto en el videojuego como en la película, el Duende Verde (la identidad secreta del multimillonario Norman Osborn) va a ser el enemigo que más guerra le va a dar a Spiderman. Montado en una especie de planeador a reacción, vestido con un capuchón de color naranja y una máscara de color







EL CONTROL sobre los distintos poderes arácnidos de Spiderman va a ser alucinante. Trepar por paredes y lanzar telarañas será muy sencillo y espectacular.

RESCATAR a personas en apuros y llevarlos a sitio seguro será uno de los nuevos tipos de misiones que encontraremos en este juego del "trepamuros".

CUANDO LES HEMOS PREGUNTADO A LOS PROGRAMADORES CUÁL ES SU OBJETIVO AL CREAR EL JUEGO NOS HAN CONTESTADO: "SENTIRSE SPIDERMAN"



EL DUENDE VERDE es el principal villano del juego. Montado en un planeador y armado con unas extrañas calabazas explosivas, le dará guerra a Spidey.

CONOCE AL HÉROE

¿Quién es Spiderman?

Spiderman es un superhéroe, un hombre dotado de habilidades especiales que le transmitió la picadura de una araña radiactiva.



Fue creado por Stan Lee y Steve Ditko en 1962 y sus derechos de publicación pertenecen a la editorial americana Marvel Cómics Group.

Sus poderes son estos:

- Puede trepar por las paredes y techos.
- Gracias a un aparato de su invención, lanza telarañas para balancearse por los rascacielos y atrapar a los villanos.
- Tiene un sexto sentido que le avisa de los peligros.
- Es superfuerte porque posee la fuerza proporcional de una araña.
- Se mueve con más agilidad que un gimnasta.
- ¡Y sus juegos son la bomba!

La primera aparición de Spiderman en cómic fue en el Amazing Fantasy #15 . que se ha convertido en una joya de coleccionista.

Igual que Superman es Clark Kent en su vida cotidiana, Spiderman es Peter Parker, un fotógrafo que trabaja en el periódico Daily Bugle en Nueva York y vive con sus tíos Ben y May.

En la actualidad, Peter Parker está casado con Mary Jane Watson, aunque antes tuvo una novia llamada Gwen Stacy, a la que mató el Duende Verde.

Es el único superhéroe que ha sido capaz de mantener en el mercado americano cinco colecciones de cómics al mismo tiempo, y en estos momentos sigue vendiendo a un ritmo excelente.

En España, las aventuras de Spiderman las publica la editorial Planeta-DeAgostini, pero todavía es posible encontrar cómics de hace más de 20 años publicados por editoriales desaparecidas como Vertice, Montena o Bruguera.





EL ESCORPIÓN es uno de los villanos que junto al Duende Verde le van a poner las cosas difíciles a Spidey. También estará El Buitre, entre otros.



LOS JUEGOS DE SPIDERMAN

Estos son los mejores juegos de Spiderman de toda



SPIDERMAN Atari 2600
Seguro que más de uno todavía no había nacido cuando apareció por primera vez Spiderman en una consola. Eran otros tiempos, pero... ¿Alguien consigue encontrar al personaje en esta pantalla?



SPIDERMAN VS KINGPIN Mega Drive
Peter Parker estaba viendo la TV en su casa, cuando se enteró que el malvado Kingpin amenazaba con poner una bomba en Nueva York. ¡Menos mal que se nos daban bien las plataformas!



SPIDERMAN ENTER SINISTER SIX NES
Esta entrega para la 8 bits de Nintendo era un sencillo arcade en el que había que correr, saltar con nuestra tela de araña, y dar buena cuenta de todos los enemigos que nos saltaran al paso.



SPIDERMAN ARCADE'S REVENGE Super Nintendo
Cuando un malvado personaje llamado Arcade secuestra a cuatro de los X-Men alguien tenía que ir a rescatarlos ¿Quién? Pues Spiderman, por supuesto.



SPIDERMAN PlayStation
Por primera vez, Spiderman se pasó a las tres dimensiones en una aventura en tercera persona llena de peleas y acción, donde destacaban sus logradas secuencias de vídeo entre las fases.



SPIDERMAN Nintendo 64
Sin grandes complicaciones técnicas, Spiderman se dio un paseo por la consola de 64 bits de Nintendo, haciendo gala de todas sus habilidades arácnidas en un juego ante todo entretenido.



SPIDERMAN Dreamcast
Esta versión, que es la más moderna técnicamente hablando hasta The Movie, mantenía el desarrollo de la versión de PSone, pero con algunas mejoras gráficas y un control mejor ajustado.



SPIDERMAN ENTER ELECTRO PlayStation
El sr. Parker no se conformó con salir una vez en 32 bits, y hace unos meses volvió con esta segunda aventura, que mejoró a su predecesor en los gráficos.





NO PUEDE VOLAR, pero con el nuevo sistema de combate aéreo en el que la acción se ralentizará al estilo "The Matrix" nos dará una sensación similar.



LOS COMBATES van a ser muy espectaculares gracias a los nuevos combos, golpes especiales y nuevas tomas de cámara. ¡Chúpate esa, Shocker!

EL JUEGO VA A SEGUIR FIELMENTE EL GUIÓN DE LA PELÍCULA, Y TAMBIÉN TENDRÁ MISIONES EXTRA

verde y armado con calabazas de Halloween explosivas, el Duende va a obligar a Spiderman (es decir, a nosotros) a recorrer toda la ciudad de Nueva York en una sensacional aventura de acción. En concreto, Activision ha desvelado que el juego se va a desarrollar en una estación de tren, en los túneles del metro, en el interior de las Industrias Osborn y en numerosos rascacielos de la ciudad.

EL ESTILO DE JUEGO DE SPIDERMAN: THE MOVIE va a ser similar al de sus predecesores de PSOne y DC, es decir, mucha acción y muchos puñetazos, pero ahora contará con toques muy interesantes de aventura, con pequeños puzzles, recolección de ítems, exploración e incluso fases de infiltración al "estilo Snake". En algunos momentos incluso habrá que salvar gente y llevarla a lugar seguro. Por ejemplo, en uno de los niveles tendremos que salvar a un hombre al que va a atropellar un tren y que se ha quedado paralizado de terror en medio de la vía. En otro nivel, Spidey tendrá que utilizar su sentido arácnido para abrirse camino en un túnel de metro mientras esquiva las embestidas sónicas que le lanza el Shocker. ¡Sí, hemos dicho el Shocker! ¿Cómo que quién es? Pues otro de los archienemigos de Spidey, en concreto uno con bastante mala idea que junto al Buitre, el Escorpión y un montón de robots experimentales creados por el Duende Verde van a acosar sin descanso a nuestro trepamuros favorito. Todos ellos no salen en la película, pero Activision ha decidido incluirlos, junto a algunas misiones secundarias, para darle mayor variedad al juego.

COMBATES ESTILO "MATRIX". Pero las novedades más importantes y espectaculares de este Spiderman de Nueva

la historia



SPIDERMAN & X-MEN ENTER THE SINISTER SIX — **Game Boy Color**
Este juego tenía como mayor interés el poder jugar con varios miembros de la Patrulla X, además de Spiderman, claro. Un ración completa de superhéroes.



SPIDERMAN MYSTERIO'S MENACE — **Game Boy Advance**
La última versión de un juego de Spiderman ha salido en la nueva consola portátil de Nintendo, y se trata de un juego de acción bastante entretenido.

¡QUÉ COSAS CURIOSAS!

¿Spidey tuvo seis brazos?

A o largo de sus más de 40 años de existencia, Spiderman ha generado multitud de anécdotas sobre sus aventuras y sobre sus creadores.



- De acuerdo con el Libro Oficial del Universo Marvel, Spiderman **mide 1'77 metros**, pesa 74 kilos con 844 gramos, **el color de sus ojos es castaño** y el de su pelo también.
- **Stan Lee, el creador** de Spiderman, también es el creador de **Los Cuatro Fantásticos, La Patrulla-X y La Masa.**
- **A los 77 años**, Stan Lee dejó la Marvel para crear **su propia compañía**, Stan Lee Media, un portal de Internet.
- **El primer juego** de Spiderman para PSOne estaba doblado (al inglés, claro) por el mismísimo Stan Lee.
- Si viajáis a Orlando, en el estado de Florida, podéis montar en una **atracción de Spiderman** que hay en el parque temático de Universal Studios.
- **"No puedes llamar a un cómic Spiderman, la gente se asustaría porque odian a las arañas"**, fue la reacción inicial del editor de Marvel Cómics al proponerle Stan Lee su nueva colección.
- Una de las **frases favoritas** de Spidey al hacer su entrada triunfal entre los maleantes es: **"Aquí llega vuestro asombroso vecino Spidermaaaaannn"**.
- Además de su clásico traje rojo y azul, Spiderman ha tenido al menos otros **cuatro trajes**: uno **negro** (en realidad el propio traje era un alienígena, ejem), otro con **armadura acolchada** para combatir al Shocker, uno de **Ninja** y otro con los **seis brazos biónicos** del Doctor Octopus.
- Y además también **se ha transformado** al menos una vez en **La Masa**, otra en **El Lagarto**, le han **llegado a crecer 6 brazos** e incluso ha tenido su **versión futurista** en el cómic Spiderman 2099. ¡Ahí es nada!
- Spiderman ya protagonizó en la década de los 70 **películas de cine** con poco éxito debido a su escaso presupuesto. La más conocida fue **Spiderman: El desafío del Dragón**, dirigida por Don McDougall.



▸▸ Generación van a ser su explosivo apartado gráfico (no tenéis más que mirar las pantallas para comprobarlo) y el nuevo "combate aéreo", que en seguida os contamos en qué consiste. El potente hardware de las nuevas consolas va a generar por primera vez los rascacielos de Manhattan perfectamente recreados. En este juego vamos a sentirnos realmente como si estuviéramos balanceándonos entre los rascacielos, porque como podéis ver por las pantallas, no va a faltar ni la luz en tiempo real surgiendo de su interior, ni efectos atmosféricos como lluvia para ambientar mejor. Tanto el propio

■ CON EL NUEVO SISTEMA DE COMBATE AÉREO, EL HOMBRE-ARAÑA VIVIRÁ ESCENAS TIPO "MATRIX" ■

Spiderman como sus enemigos también se van a beneficiar de la mejora gráfica, mostrando un aspecto muy real: se moverán más rápido y cada uno va a estar formado por unos 2.000 polígonos, dando como resultado unos "malosos" y un héroe más imponentes que nunca.

La siguiente mejora la encontraremos en los nuevos movimientos de Spiderman: ahora va a poder maniobrar con más libertad por el aire balanceándose con su telaraña, lo que está permitiendo a Activision crear su nuevo y espectacular sistema de "combate aéreo".

→ GRACIAS A LAS MEJORAS EN EL CONTROL, cuando Spiderman se encuentre balanceándose por los rascacielos ya no será necesario descender a tierra firme para librar sus batallas: ahora va a poder atacar y escapar cuando sea necesario mientras está en el aire agarrado a sus telarañas. La parte espectacular vendrá dada por una nueva técnica similar a la del "tiempo bala" que vimos en Max Payne, y que está inspirada directamente en la película The Matrix. En uno de los primeros niveles del juego, Spiderman se las tendrá que ver con El Buitre y pelear con él entre los rascacielos de Nueva York mientras lanza su telaraña para mantenerse en el aire. En ese momento, la acción se ralentizará para que podamos combatir mejor (a fin de cuentas

MARY JANE es la mejor amiga de Spidey (en realidad en el cómic están casados) y por eso el Duende Verde no dudará en secuestrarla para fastidiar al héroe.



estaremos casi volando) y se le dará al mismo tiempo un efecto cinematográfico que molará todo. El sistema básico de combate será el mismo, con una combinación de puñetazos, patadas y disparos de telaraña, a lo que se unirá ahora la posibilidad de hacer combos más largos . También podremos descolgarnos del techo para sorprender a los enemigos desde arriba, dar un doble salto en medio del aire e incluso algún movimiento de lucha libre. ¡Igualito que en el cómic! En fin, como diría Stan Lee, ¡Excelsior!, o sea, que este juego se perfila excepcional en todas sus versiones. HC

SPIDERMAN: LA PELÍCULA

El "trepamuros" da el salto a la gran pantalla.

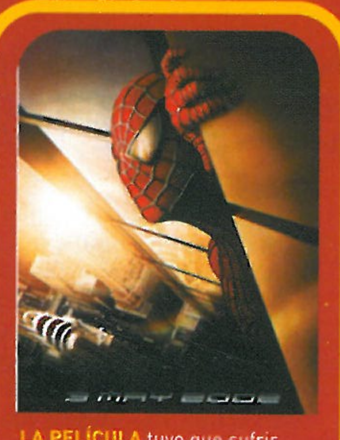
■ Sam Raimi (el director de "El Ejército de las Tinieblas" y "Darkman") está siendo el encargado de llevar Spiderman a la gran pantalla. **El 3 de Mayo se estrena en USA** la próxima película del hombre araña, una superproducción que también contará con la participación de Stan Lee (el creador del cómic).

■ Tobey McGuire (el superdotado de "Jóvenes Prodigiosos") interpreta a Peter Parker, un fotógrafo del Daily Bugle (un periódico de Nueva York) que vive con su tíos en una casita de Queens. Su vida es completamente normal hasta que, en una exposición científica, **se expone a la picadura de una araña** alterada genéticamente.

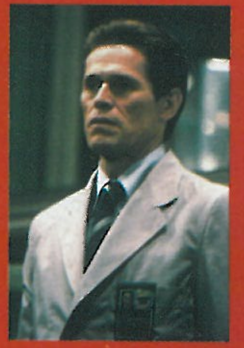
■ A partir de ese momento, **Peter comienza a notar cambios en su cuerpo**, sus reflejos son más rápidos, su fuerza se multiplica e incluso puede trepar por las paredes. Así que, después de ver cómo su tío Ben es asesinado, decide convertirse en Spiderman y utilizar sus nuevos poderes para perseguir el crimen.

■ Sin embargo Spiderman no sabe que el excéntrico doctor Norman Osborn (Willem Dafoe) está probando consigo mismo una fórmula para crear el soldado del futuro. Lamentablemente el experimento sale mal: su fuerza y su resistencia crecen, pero pierde completamente el juicio y **se transforma en el Duende Verde**, un "supervillano" que quiere acabar con Spiderman a toda costa.

Por supuesto, las secuencias "aéreas" (realizadas por especialistas y completadas con efectos digitales) serán las verdaderas protagonistas de la acción. ¡Os dejarán helados!



LA PELÍCULA tuvo que sufrir algunos recortes después de los atentados del 11 de Septiembre, ya que en una de las secuencias importantes aparecía Spiderman en las Torres Gemelas.



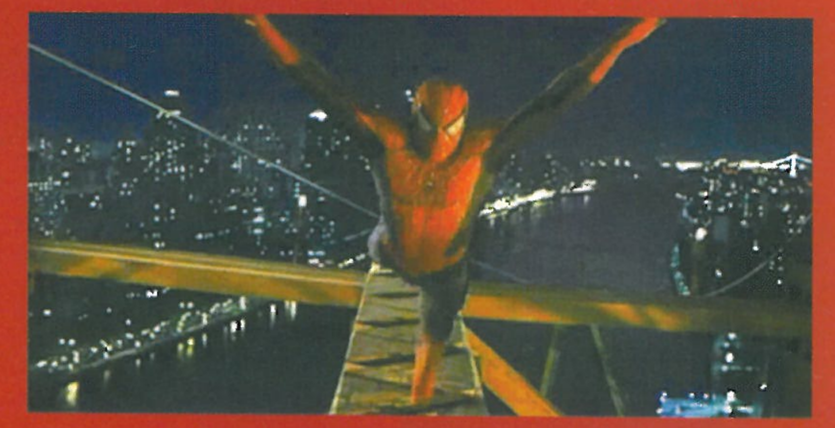
WILLEM DAFOE es Norman Osborn y el peligroso Duende Verde.



TOBY MAGUIRE es Peter Parker, el fotógrafo que sin quererlo se convierte en Spiderman.



KIRSTIN DUNST es Mary Jane, la novia de Peter Parker.



SPIDERMAN se dedica a combatir el crimen después de ver cómo un ladrón, al que no había detenido cuando tuvo la ocasión, asesina a sangre fría a su tío Ben.



LA POLICÍA no conoce la verdadera identidad de Spiderman, así que le persigue para detenerle.

PARA QUE EL DUENDE VERDE tenga un aspecto lo más aterrador posible se está diseñando esta armadura.



ESTA ESPECTACULAR CARRERA es la que aparecía en el "Episodio I", y también será la que abra la temporada de carreras de vainas en el campeonato de «Star Wars Racer Revenge». ¿A que os suena este circuito?





1 VELOCIDAD PURA que en las perspectivas más cercanas al suelo casi nos provocará vértigo.



2 LA AMBIENTACIÓN, personajes, naves, música y vídeos estarán sacados de la peli.



3 EL CONTROL de las naves será igual que en la película, con dos palancas analógicas.



- Abril
- LucasArts
- Velocidad

RACER REVENGE

Por fin los usuarios de PS2 van a participar en una espectacular carrera de vainas (unas naves capaces de superar los 600 Km/h) como la que aparecía en la película "La Amenaza Fantasma".

UNA DE LAS SECUENCIAS MÁS ESPECTACULARES del Episodio I de "La Guerra de las Galaxias" es la carrera de Boonta, una competición en la que los mejores pilotos del universo se juegan la vida a bordo de una especie de "cuádrigas" futuristas que vuelan a escasos metros del suelo remolcadas por dos motores supersónicos. Y lo que nos espera en «Racer Revenge» serán esas mismas carreras, sólo que ambientadas 10 años más tarde (coincidiendo con lo que ocurra en "El Ataque de los Clones") cuando Sebulba, el malo de la primera parte, aprovechará para vengarse por lo que ocurrió en el primer Episodio de la saga. Menos mal que Anakin Skywalker también estará entre los pilotos disponibles, dispuesto a demostrar que para ser campeón hacen falta los mejores reflejos de caballero Jedi.

La velocidad será primordial, ya que estas carreras tendrán lugar en unos circuitos tan largos que, si queremos llegar en cabeza, no podremos cometer ningún error. Pero, por si las cosas se ponen difíciles, también tendremos la oportunidad de usar un turbo y, si no queda más remedio, jugar sucio (cerrando a los contrarios para que su nave se haga pedazos). Eso sí, correr a lo loco tampoco nos servirá de nada, ya



¡OJO AL DATO!

Hace tres años...
LA PRIMERA PARTE FUE UN ÉXITO EN ARCADE, N64 Y DREAMCAST
Y su lanzamiento coincidió con el estreno de "La Amenaza Fantasma" en los cines.

En todo el mundo...
EL 17 DE MAYO SE ESTRENA EN LOS CINES EL EPISODIO II
bajo el título "El Ataque de los Clones", en el que Anakin Skywalker tendrá la misma imagen que en este juego.

EL DUELO

NUESTRO OBJETIVO, es llegar al último circuito y enfrentarnos "mano a mano" con el vengativo Sebulba. Nuestra vaina de carreras es más ágil, pero la suya es más resistente.

LOS ACCIDENTES Y EL ABUSO DEL TURBO pueden dar al traste con nuestros motores delanteros. Lo mejor será que no perdamos de vista los indicadores de daños y de temperatura, no sea que vaya a explotar en nuestras narices.







CARRERAS FUTURISTAS EN PLAYSTATION 2

No sabemos si en el futuro tendrán carreras como estas, pero no será porque el género no haya tenido éxito en las consolas. Ya sabéis lo que cuenta: un montón de naves, a cual más rápida y espectacular, circuitos enrevesados y muchas armas especiales para "animar" el cotarro. Estas son las opciones disponibles en PS2.



WIPEOUT FUSION La cuarta entrega de «Wipeout» combina los efectos visuales más espectaculares con una fórmula de éxito: velocidad y disparos.



EXTREME GIII Estas motos van tan rápido que, cuando el circuito lo permite, se ponen boca abajo. Ni se os ocurra levantar el pie (o la mano) del acelerador.



NEW YORK RACE Los coches voladores que aparecían en "El Quinto Elemento" también organizan sus carreras entre los rascacielos de Nueva Nueva York.



G-SURFERS 16 corredores se juegan la vida a más de 4000 Km/h en unas pequeñas naves que se deslizan, casi sin control, por unos circuitos enormes.



que los motores podrán estallar y arruinarnos la carrera, o lo que es peor, nuestros enemigos podrán aprovechar los atajos que habrá repartidos por las pistas y hacernos alguna jugarreta.

COMO EN LA PELÍCULA, se supone que nosotros seremos los constructores de nuestro propio bólido ¿Cómo? Pues será suficiente con visitar el taller de





LA CARRERA DE "LA AMENAZA FANTASMA" SE CONVERTIRÁ EN UN PROMETEDOR JUEGO DE VELOCIDAD PARA PLAYSTATION 2

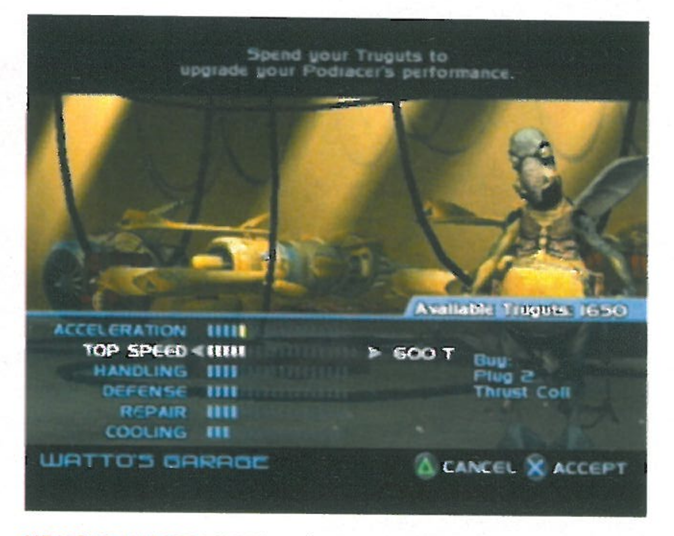


ANAKIN SKYWALKER tendrá en el juego el mismo aspecto que en "El Ataque de los Clones", la próxima película de la saga galáctica.





DOS JUGADORES podrán participar simultáneamente gracias a un llamativo modo multijugador a pantalla partida. Carreras a dobles.



MEJORAR NUESTRA NAVE será muy sencillo si invertimos el dinero ganado en cada carrera en la tienda de Wattoo. ¿Me hace descuento?

Wattoo (el bicho azul con alas) al finalizar cada carrera y gastarnos nuestros ahorros en nuevas piezas para la vaina, que mejorarán sus características principales (velocidad, aceleración, refrigeración, resistencia y respuesta) para las próximas carreras. Además, todas las victorias que consigamos no sólo servirán para ganar un dinerillo (en créditos estelares, claro) sino que irán descubriendo corredores ocultos y nuevos modos extra, como la galería de imágenes con los diseños originales utilizados para programar el juego.

¡Ah! También habrá sorpresas para los más puristas. ¿Os acordáis que en "La Amenaza Fantasma" Anakin Skywalker manejaba su vaina de carreras con dos palancas? Pues este innovador sistema de control (que aparecía en el arcade, pero lamentablemente desapareció en la versión de consola del primer «Star Wars Racer») sí que estará disponible en esta segunda parte, así que ya podéis prepararos para sentir la velocidad en su máxima expresión. Y si os hacéis con un casco no deberéis olvidaros de retar a un amigo en el multijugador a pantalla partida.

Por supuesto, la guinda a estas carreras la pondrá la prodigiosa ambientación que caracteriza a los productos Star Wars: vídeos, música, personajes... como recién estrenado en el cine. HC

→PRIMERA IMPRESIÓN

Desde luego, «Star Wars Racer Revenge» promete ser el juego más rápido del catálogo de PS2 ¡Y encima estará ambientado en "El Ataque de los Clones"!



LOS ENFRENTAMIENTOS volverán a tener el mayor protagonismo del juego, ya que os obligarán a hacer buen uso de vuestra habilidad con el pad, pese a que va por turnos.



LAS CLAVES



1 **EN LOS COMBATES** tomaremos parte activa decidiendo qué golpes usar y cuándo hacerlo, para así conseguir darle más duro a nuestros enemigos.

2 **LA EVOLUCIÓN** de los personajes permitirá decidir qué rasgo de cada personaje preferimos desarrollar, con los puntos de experiencia propios.



3 **LOS GRÁFICOS** están siendo muy mejorados con respecto a la versión que vimos en DC.

- Abril
- Ubi Soft
- RPG

GRANDIA II

Un cínico mercenario deberá proteger a una princesa luchando contra terribles monstruos, en este RPG de combates por turnos.

LA VERSIÓN PARA PS2 DE «GRANDIA II» va a ser fiel al original desde el principio. O sea, que mantendrá el mismo hilo argumental del juego de DC: nosotros tomaremos el papel del cínico mercenario Ryudo, al que le encargarán la protección de una sacerdotisa llamada Elena, que a su vez es la pieza clave de un rito para evitar que el mal domine el mundo. Pero claro, al comenzar su misión las cosas se torcerán y ya os podéis imaginar... empezarán a hacer su aparición todo tipo de monstruos y nuestro héroe tendrá que derrotarlos usando ataques, magias e items en un montón de combates por turnos. Estos combates van a tener dos características principales. La primera es que nosotros decidiremos cuando luchar, ya que veremos a los enemigos deambular por las "zonas peligrosas" a medida que nosotros las recorramos. De esta forma, podremos elegir si queremos enfrentarnos a ellos o si, por el contrario, preferimos salir huyendo como nenitas.

La mezcla de acción y estrategia en los combates será la segunda característica. Y es que en cada enfrentamiento tendremos a nuestra disposición varios ataques y magias, algunos de los cuales sólo quitarán vida, mientras que otros permitirán retrasar el turno de ataque de nuestros enemigos e incluso cancelar sus golpes, de forma que habrá que decidir lo que más nos conviene. Por supuesto, tampoco va a faltar la evolución de los personajes gracias a los puntos de experiencia que se nos otorgarán al final de cada combate. Pero, a diferencia de otros juegos de rol, los héroes no evolucionarán de forma predefinida sino que podremos distribuir esos puntos de experiencia para buscar el equilibrio entre fuerza y magia, o bien desarrollar sólo una de nuestras habilidades. HC

PRIMERA IMPRESIÓN

Esta conversión a PlayStation 2 de «Grandia II» conservará todos los elementos del juego original, incluido un argumento que parece el de una película.





LOS ENEMIGOS tendrán un diseño tan raro, que casi os preguntaréis si quien lo diseñó estaba viendo visiones... ¡Ese bicho no nos quita los ojos de encima...!

■ ESTE RPG OFRECERÁ UN GRAN ARGUMENTO Y UNA ORIGINAL MEZCLA DE ACCIÓN Y ESTRATEGIA EN LOS COMBATES ■



¡OJO AL DATO!

En Saturn...
ESTA SAGA DIÓ COMIENZO HACE SÓLO CINCO AÑOS
Sin embargo, ya ha recorrido nada menos que 5 plataformas distintas: Sega Saturn, PSOne, Dreamcast, PC y ahora PlayStation 2. Es una vida intensa ¿verdad?

Aunque en inglés...
LAS VOCES LAS HAN PUESTO ACTORES MUY CONOCIDOS
En concreto, las voces de los dos protagonistas son las de Cam Clarke y Paul Eiding, que aunque muchos penséis que solo los conocen en su casa, son, respectivamente, las voces de Liquid Snake en «MGS» y el Coronel Campbell en «Sons of Liberty».







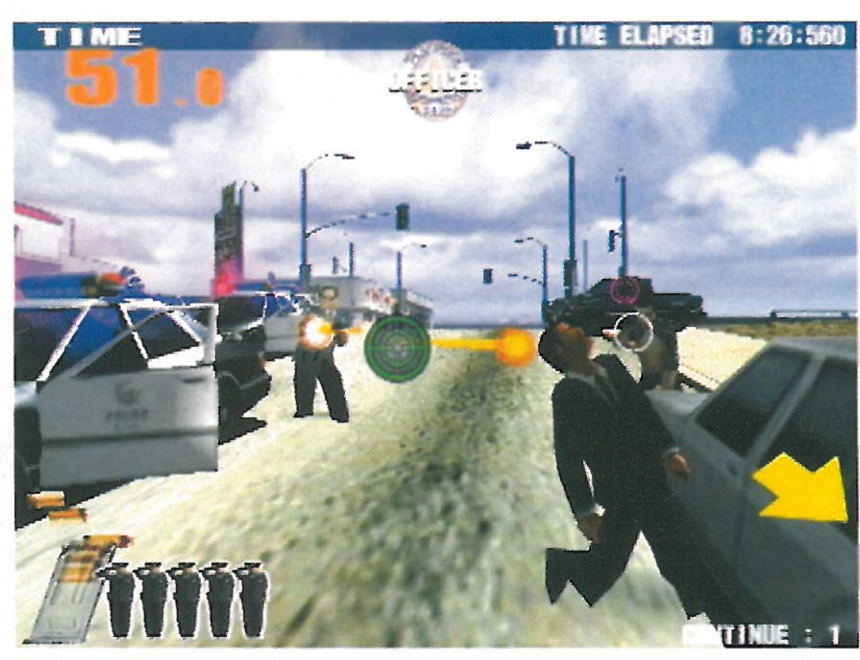
VISUALMENTE no le va a faltar de nada, sobre todo gracias a la enorme potencia del procesador de PS2.



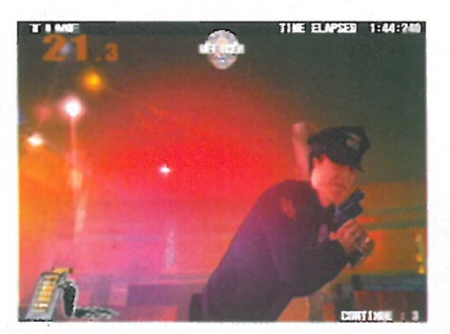
EL ARGUMENTO (no os lo vamos a desvelar...) es uno de los más curiosos de los últimos RPGs para consola.



HABRÁ CUATRO PERSONAJES, que iremos alternando durante el juego, y pelearán juntos en los combates.



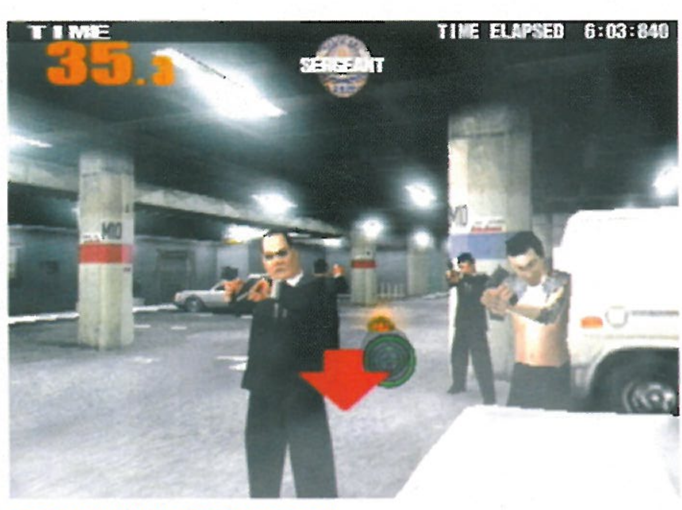
AGACHARSE Y MOVERSE A LOS LADOS delante de una cámara que capta nuestros movimientos reales es un elemento que añadirá mucha emoción a este tipo de juegos.



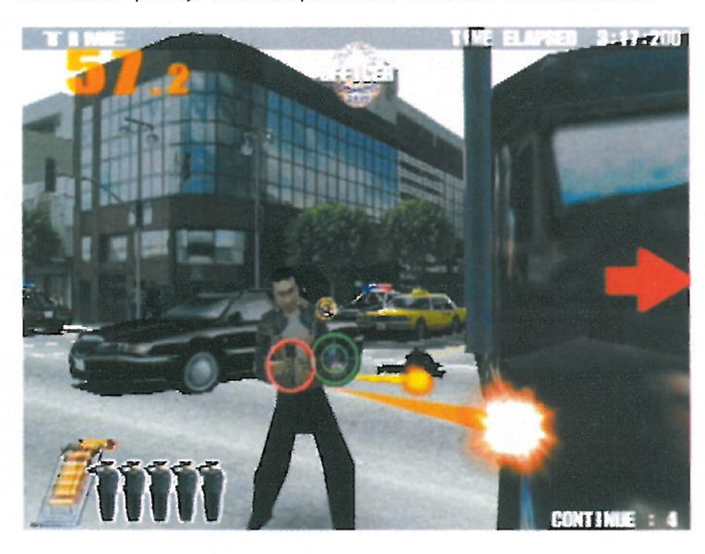
EL PROTAGONISTA será este poli, que irá ascendiendo según avance el juego.



AL FINAL DE CADA ESCENARIO nos encararemos con un jefe de la mafia yakuza.



LA COMPATIBILIDAD CON LA G-CON está casi asegurada, pero no está confirmado que vaya a ser compatible con la nueva G-Con 2 de Namco.



LAS CLAVES



1 SU COMPATIBILIDAD con la cámara USB para capturar nuestro movimiento será su principal punto fuerte frente a otros juegos de disparo.



2 SU MECÁNICA DE JUEGO será idéntica a la de los grandes referentes del género, como «Time Crisis»: apuntar y disparar a los mafiosos.

Abril ■ Konami ■ Disparos

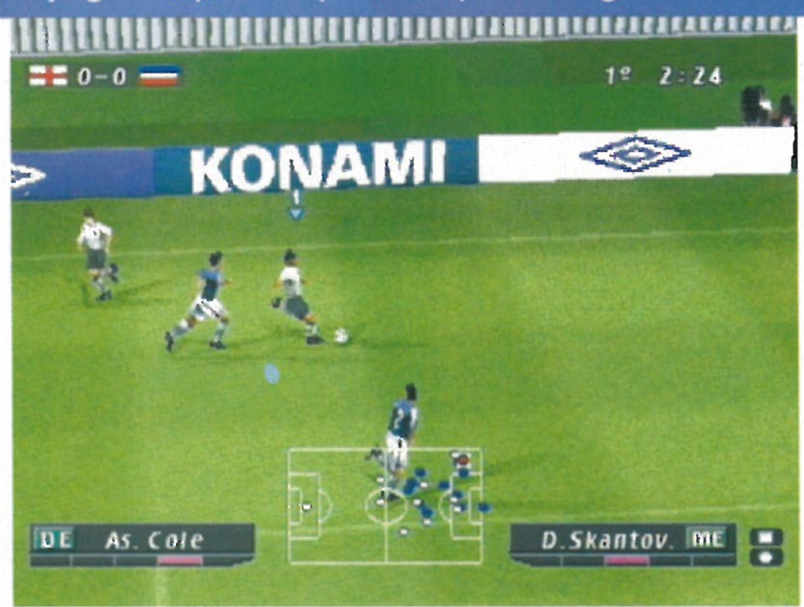
POLICE 24/7

Los juegos de pistola van a dar un giro total con este título, que nos sorprenderá al permitirnos jugar usando... ¡una cámara USB!

NUESTRO DESEO DE SER UN POLICÍA se verá prácticamente cumplido cuando «Police 24/7» llegue, el mes que viene, a la consola negra de Sony. En este juego de pistolas, en el que podremos jugar con una G-Con (en principio no será compatible con la G-Con 2), nuestra misión será, al igual que en la recreativa original de la que procede, manejar a un agente que deberá vencer a la mafia japonesa de su ciudad. El método a seguir será disparar como cosacos a los gangsters, mientras el juego se encarga de guiarnos automáticamente por el mapeado de las fases. Vamos, como ocurre en cualquier otro juego de este género.

LA NOVEDAD CONSISTIRÁ en que, si poseemos una cámara USB (no hace falta que sea de Sony, bastará con la de un PC), ésta permitirá "capturar" nuestro movimiento y reproducirlo en tiempo real en la pantalla, de manera que nos escondamos de los disparos agachándonos y recarguemos saliendo del punto de visión de la cámara. Además, será posible usar una pistola o un ratón para disparar a los mafiosos, aunque siempre podremos valernos de los Dual Shock 2. nal. El mes que viene veremos si el resto es igual de bueno. HC

PRIMERA IMPRESIÓN
Utilizar los movimientos del cuerpo para poder jugar es una idea bestial, pero lo parece es que no va a tener tanta emoción como el gran «Time Crisis 2».



EL JUEGO POR BANDAS será, como en el fútbol de verdad, un buen modo de abrir las defensas rivales. Muy pronto podréis emular a Figo o Beckham sin moveros de casa.

- Abril
- Konami
- Fútbol

PRO EVOLUTION SOCCER

A cuatro meses del mundial de Japón, Konami nos presenta una nueva versión de su realista y aclamado simulador de fútbol.



SI TENÉIS UNA PSONE y os encanta el fútbol, no penséis que os vais a quedar con las ganas de probar una nueva entrega del título estrella de Konami en el género del deporte rey (que ahora se llama «Pro Evolution Soccer»), porque en abril tendréis en las tiendas esta nueva versión.

Su punto fuerte seguirá siendo el sistema de juego, que ofrecerá tantas posibilidades como si de un partido real se tratase, gracias a un control perfectamente ajustado. Así, podremos jugar al primer toque, hacer paredes o meter pases al hueco sin necesidad de complicadas combinaciones del pad de control. O sea, que como es marca de la casa, será muy fácil jugar, pero llegar a dominarlo se convertirá en un reto realmente apasionante.

Y eso sin contar con los gráficos, que siempre han sobresalido en la saga, pero que ahora rozará los límites de PSone con unos jugadores un pelín más grandes que en anteriores entregas, y unas animaciones que poco tendrán que envidiar a las de su hermano mayor, la versión de PS2.

Hasta podremos optar entre jugar con selecciones -casi todas las del próximo Mundial- o clubes. Pero lo mejor de todo es que el juego contará con la licencia de la FIFPro, con lo que la mayoría de los nombres serán los reales. ¡Ve haciendo ejercicios de calentamiento, que muy pronto saldrás al terreno de juego!

PRIMERA IMPRESIÓN

El juego parece tan divertido como de costumbre, pero con una jugabilidad mejorada y algunos retoques gráficos.

¡OJO AL DATO!

Salió para Super NES, EL PRIMER «ISS» SE LANZÓ EN EN 1995 y su título era «International Superstar Soccer»; de este nombre vienen las siglas «ISS».

El juego original EN JAPÓN SE LLAMA «WINNING ELEVEN» y es el juego de fútbol más popular de allí. Konami tiene otra saga de fútbol llamada «Perfect Striker».





A BALÓN PARADO no os resultará nada fácil crear peligro, pero con algo de práctica en el golpeo, podremos hacer auténticas golazos por la escuadra.

SUS POSIBILIDADES EN LA SIMULACIÓN Y EL LLAMATIVO APARTADO GRÁFICO SERÁN SUS SEÑAS DE IDENTIDAD



LOS GOLES no resultarán fáciles de conseguir, pero el control permitirá que los haya de muchísimas formas.



LA ESTRATEGIA es la clave, así que estad seguros de que no faltará ni una opción táctica para los partidos.

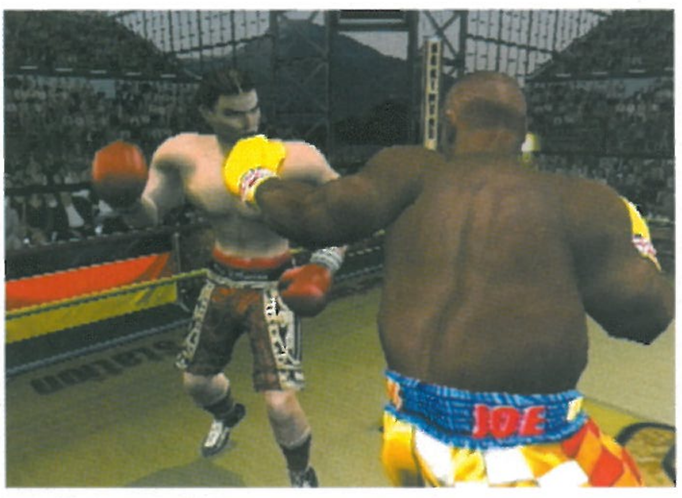


LOS REGATES, además de encandilar a los futboleros de pro, os permitirán vacilar ante vuestros amigos.



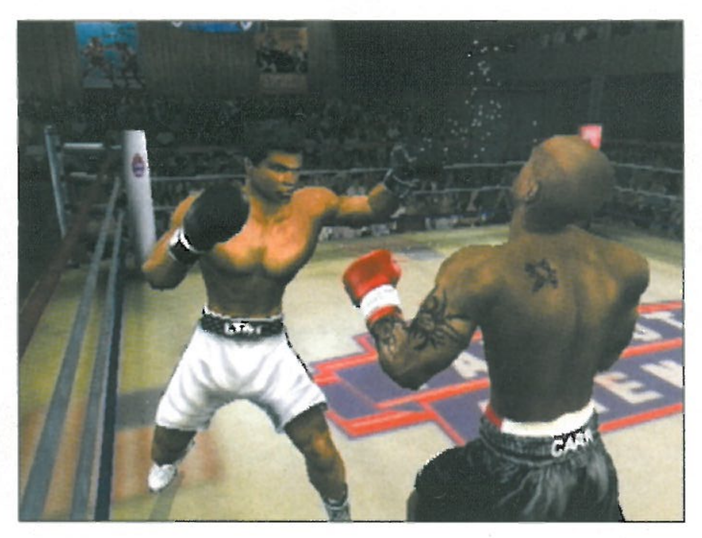



ESQUIVAR LOS PODEROSOS PUÑETAZOS de los contrarios será una de las claves para alcanzar la victoria. Tendremos que usar toda nuestra técnica y reflejos para conseguirlo.


ESTE ENORME "GORDITO" (no le llamamos algo más fuerte por si acaso) lleva unos guantes la mar de horteras, pero no veáis qué golpes pegará.


LOS BOXEADORES tendrán unos músculos bien definidos. El motor gráfico será bueno.


LAS CARAS de los púgiles al caer a la lona será todo un poema. ¡Viva el motion engine!



Abril ■ EA Sports ■ Deportivo

KNOCKOUT KINGS 2002

Id puliendo vuestro mejor gancho de derecha, porque las grandes leyendas del boxeo os esperan el mes que viene en PS2 y Xbox.

LA NUEVA ENTREGA de la saga de boxeo más popular ya está casi a punto, y promete volver a encandilar a todos sus seguidores. Y no es de extrañar, pues no todos los días tiene uno la oportunidad de medirse a boxeadores de la talla de Evander Holyfield o Muhammad Alí, los cuales estarán incluidos junto a otras leyendas en esta "entrega 2002".

Las modalidades de juego no presentarán, al menos en principio, muchas sorpresas respecto a las versiones anteriores del juego: el Modo Carrera volverá a convertirse en el más atractivo de todos, y en él tendremos que crear a nuestro propio boxeador e intentar llevarle a lo más alto.

Con estos elementos, unidos a un buen acabado técnico, es de esperar que este título consiga saciar la sed de mamporros de todos los fans de este deporte, sobre todo en la nueva Xbox.

PRIMERA IMPRESIÓN
Este primer contacto con nos ha dejado un buen sabor de boca (a pesar de los golpes de Alí) aunque queda una duda: ¿cuál de las dos versiones será mejor?

LAS CLAVES



1 SERÁ POSIBLE CREAR vuestro propio boxeador gracias a un completo editor de personajes.

2 EN EL JUEGO se darán cita las estrellas que más caña dan de todo el panorama "pugilístico".



HAWK

IGNORA LOS LÍMITES



• Nuevos e inmensos niveles interactivos con una jugabilidad sin precedentes



• Toneladas de nuevos trucos y el nuevo sistema de gráficos de Xbox™



• Juega con hasta cuatro amigos en los nuevos modos multijugador



AL USAR LA BARRA AMARILLA junto a las rampas, podremos hacer unos saltos bestiales con el turbo. Al lado de esta barra está la de "Freek Out", que dará más libertad en las piruetas.



REALIZAR LAS ACROBACIAS no será especialmente complicado, pero como en cualquier juego de este tipo, habrá que practicar un poquito.



EL PLANTEL DE CORREDORES, estará formado por ocho personajes ficticios.



VOLAR POR EL AIRE será lo que más hagamos en este juego espectacular.







1 PODREMOS ESCOGER COMPETIR por ser los más rápidos o los que mejores acrobacias y saltos hagamos en los circuitos.



2 LOS PERSONAJES correrán en escenarios muy espectaculares y repletos de gran cantidad de obstáculos para saltar.

Abril | EA Big | Deportivo

FREEK STYLE

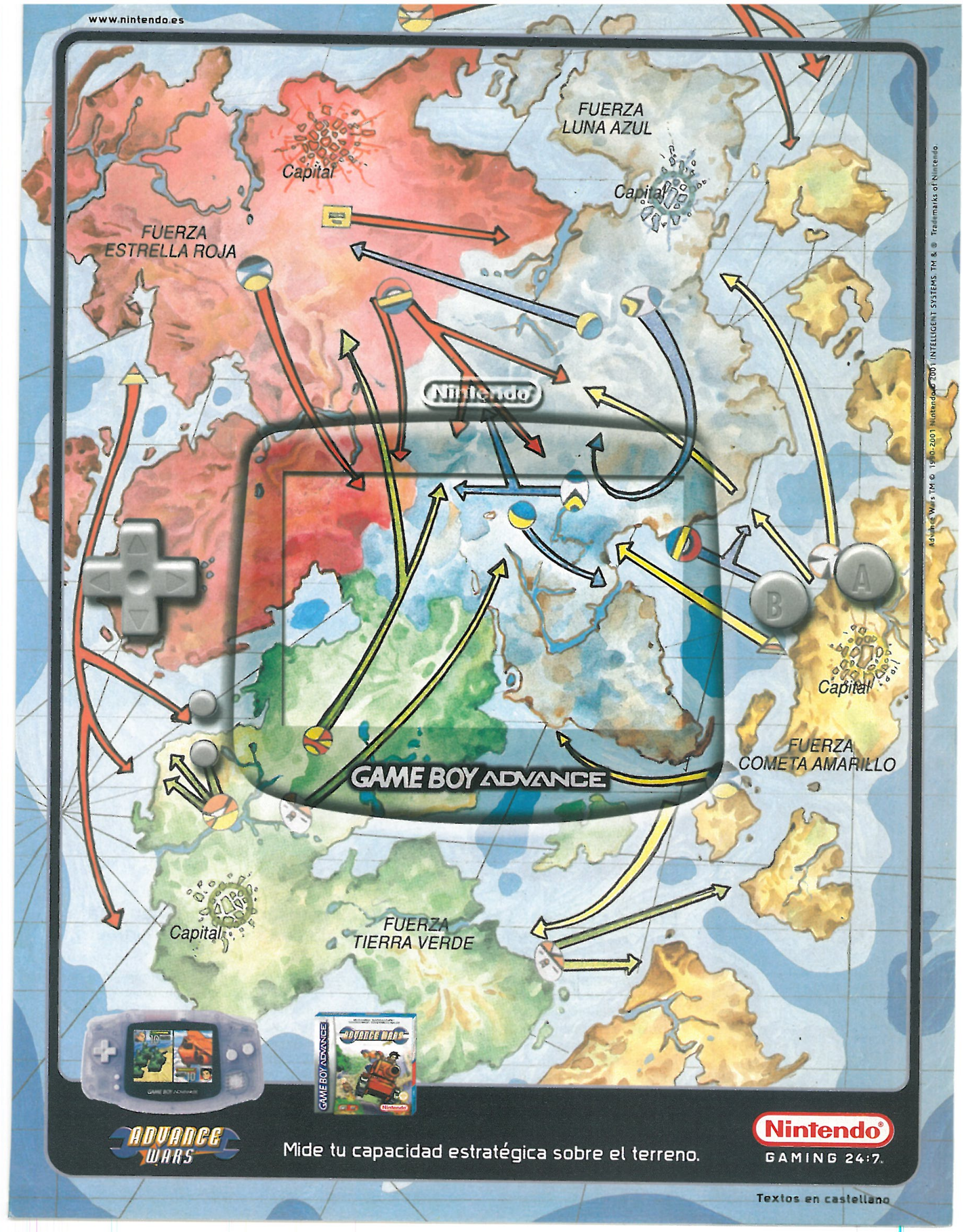
El mundo del motocross va a recibir un nuevo título para PS2, con el que tendrás que demostrar que eres el mejor haciendo piruetas.

LOS DEPORTES ESPECTACULARES llevan unos añitos de moda, sobre todo desde que comenzaron a salir algunos títulos muy buenos en las consolas de 32 bits. Por supuesto, Electronic Arts se puso las pilas, y creó su división EA Big, responsable de títulos como «NBA Street».
Pues bien, siguiendo la misma línea que ha marcado este grupo de programación, en su próximo juego tendremos que montarnos a lomos de unas potentes motos y hacer toda clase de "tricks" para acumular puntos, mientras recorremos unos circuitos plagados de obstáculos e intentamos llegar los primeros a la meta.

TODOS LOS CIRCUITOS Y PERSONAJES serán ficticios, ya que no se pretende resultar real, sino todo lo contrario, permitirnos disfrutar con piruetas imposibles. Por supuesto, en los distintos modos podréis practicar para ser los más veloces, los más hábiles, o ambas cosas. Como curiosidad, si hacéis muchas acrobacias, podréis completar la barra "Freek Out" que da nombre al juego, momento en el que seremos capaces de hacer todavía más locuras en la moto por unos segundos. ¡Yipeeee! HC

PRIMERA IMPRESIÓN

Aunque la beta que hemos probado aún tenía fallos gráficos, el juego parece muy divertido y, sobre todo, muy espectacular. Si es lo bastante variado (circuitos, modos, etc.), podría ser muy interesante.

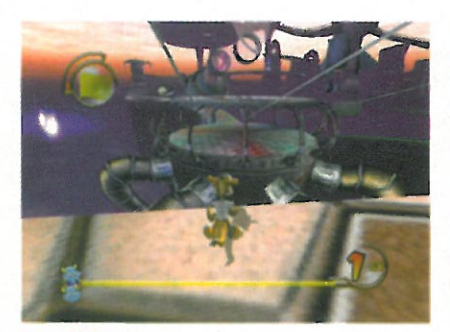

www.nintendo.es
FUERZA ESTRELLA ROJA
Capital
FUERZA LUNA AZUL
Capital
Nintendo
GAME BOY ADVANCE
FUERZA COMETA AMARILLO
Capital
Capital
FUERZA TIERRA VERDE
ADVANCE WARS
Mide tu capacidad estratégica sobre el terreno.
Nintendo
GAMING 24:7.
Textos en castellano
Advance Wars TM © 1990-2001 Nintendo © 2001 INTELLIGENT SYSTEMS. TM & ® Trademarks of Nintendo.



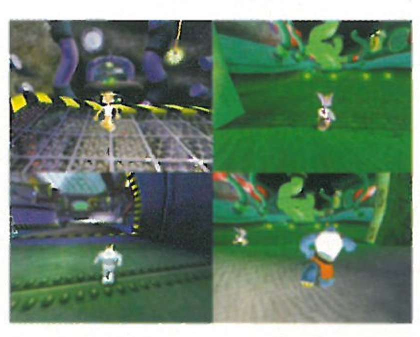
EL APARTADO GRÁFICO recordará bastante a «Crash Bandicoot» ya que combinará unos personajes "de dibujos animados" con enormes escenarios 3D llenos de detalles.



RECOGER LAS MONEDAS QUE HAY EN CADA CIRCUITO será la única manera de ejecutar los ataques especiales y de usar los "turbos".



EL CONTROL estará a caballo entre los juegos de velocidad y los machacabotones.



EL MULTIJUGADOR para 4 será , sin duda, el modo más entretenido de «Mad Dash».





LAS CLAVES



1 LA VELOCIDAD de los corredores, aunque no conducen ningún vehículo, y encima podrán nadar , saltar y agacharse durante la carrera.



2 LOS PROTAGONISTAS serán una panda de animales "animados" que parecen sacados de las series de la Warner.

Abril · Eidos · Velocidad

MAD DASH RACING

Los animales más chalados de Xbox piensan participar en una carrera en la que todo estará permitido con tal de llegar primero.

¿DISPUESTOS A HACER "EL ANIMAL" CON XBOX? ¡No, dejad el martillo! Nosotros nos referimos a participar en las próximas carreras locas (esas en la que para llegar el primero, vale cualquier cosa) que van a pasear por la consola de Microsoft.

Ni coches, ni aviones, ni motos, lo que mandará en «Mad Dash» serán las carreras "a pata", con la ventaja de que podremos saltar o agacharnos para sortear obstáculos e incluso nadar (moviendo a lo loco el stick) si tenemos que cruzar un río. Claro, con tantas posibilidades, ya os estaréis imaginando lo que nos espera: circuitos enormes plagados de trampas y atajos, y realizados con un aspecto que nos recordará a «Crash Bandicoot». Y lo mejor de todo es que, para darle más emoción, hasta 4 jugadores van a poder participar a la vez ¡Piques asegurados!

PRIMERA IMPRESIÓN

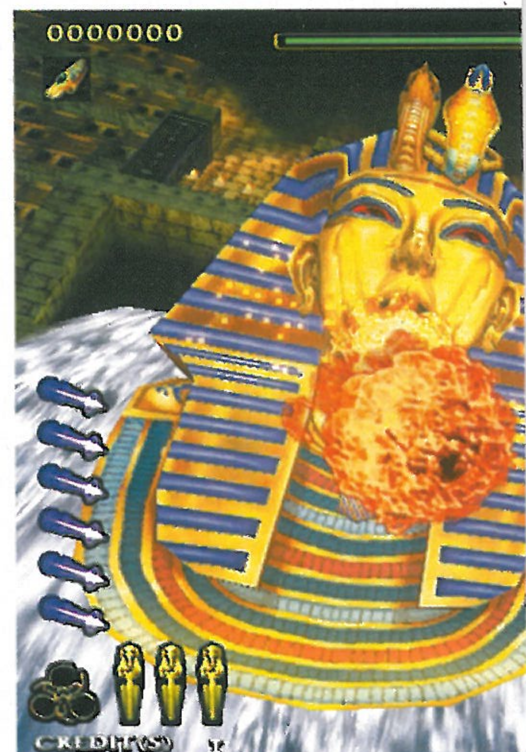
Por lo visto, «Mad Dash» será uno de esos juegos para pasar tardes enteras jugando con tus amigos sin parar. Y encima, con música de la buena.



Antonio Martínez. 31 años.
Paquete desde 1991.
PlayStation 2
MotoGP 2
OFFICIAL GAME OF MotoGP
namco
Antonio nació para ser piloto de carreras. Todos sus esfuerzos en casa para tener una moto fueron inútiles. Huelga de hambre. No hablaba con nadie. Se encerraba en su cuarto. Lo hizo todo, pero nunca logró cumplir su sueño. Gracias a Luis su mejor amigo, calmaba su afición. Eso sí, siempre de paquete. Ahora su sueño se ha cumplido con MotoGP2. El mejor simulador de motos. Con todas las motos del Campeonato del Mundo de 500 cc. Con todos los pilotos. Con todos los equipos. Con mejores gráficos y efectos, con cinco nuevos circuitos, con diferentes condiciones climatológicas, con repeticiones de carrera como si fuera una retransmisión de televisión. MotoGP2 para los auténticos aficionados a las motos.
motogp
PlayStation 2
EL OTRO LADO
es.playstation.com



TÉCNICAMENTE el juego corre sobre una placa Naomi, por lo que muy pronto llegará versionado a PS2.



A TIROS POR EL THE MAZE

Seguro que todos habéis visto alguna de las dos entregas de la saga de cine "La Momia". Pues bien, aunque esta recreativa no tiene ninguna relación directa con estas películas, lo cierto es que la ambientación y los personajes serán bastante parecidos.



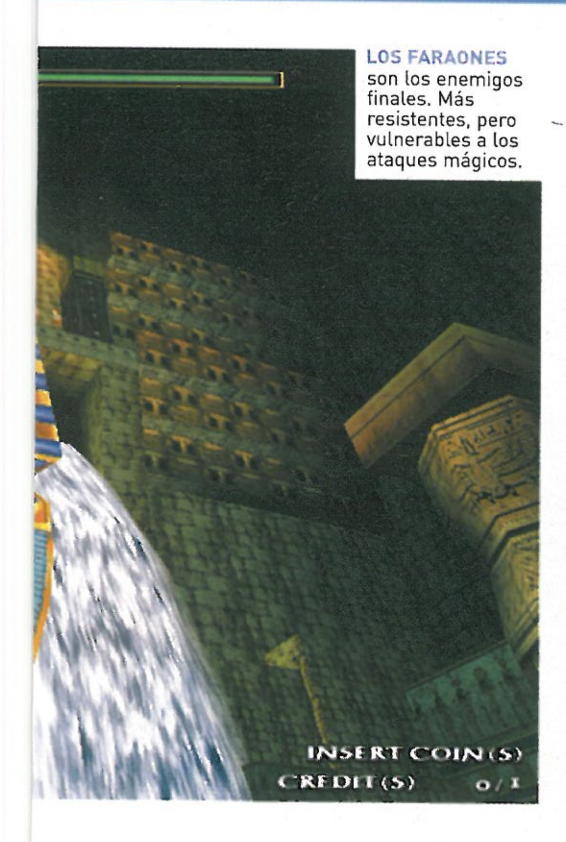
← ASÍ ES Como podéis ver, esta recreativa en lugar de la típica pistola de luz utiliza un bastón que lanza ataques mágicos, aunque la diferencia apenas se nota a la hora de disparar.

LO QUE DEBES SABER

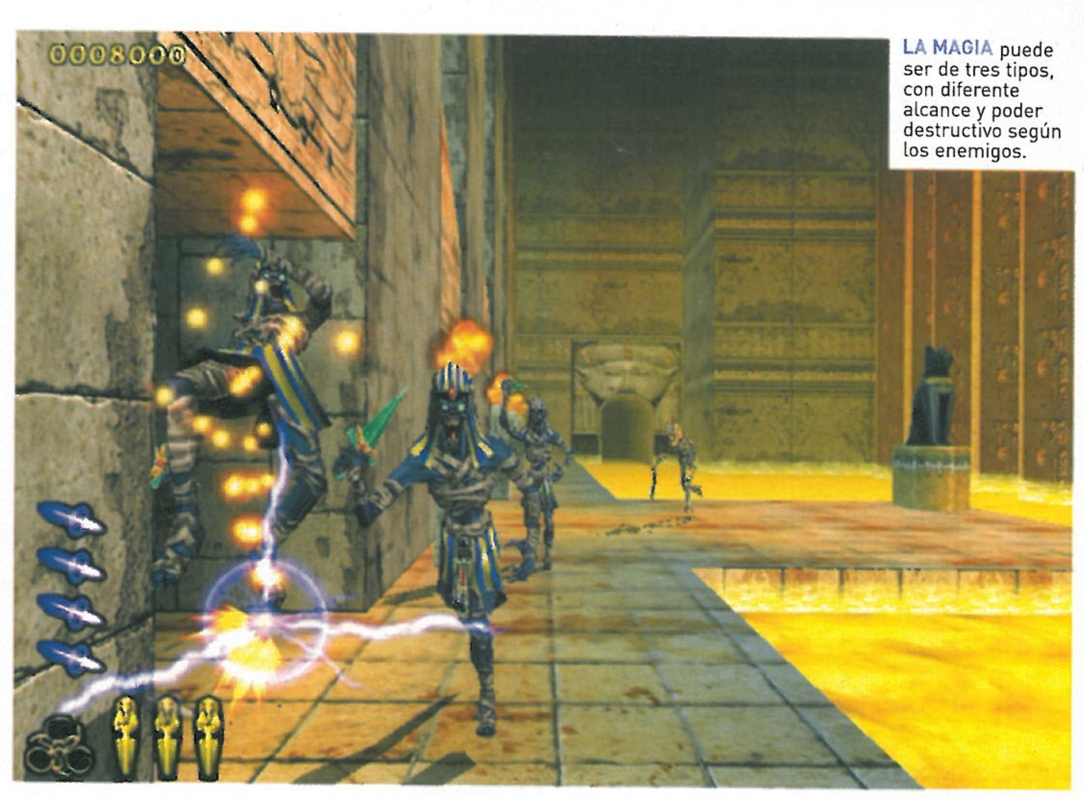
- **TIPO DE JUEGO:** Disparos
- **COMPAÑÍA:** Sega
- **LANZAMIENTO:** FECHA: Mayo de 2002 LUGAR: Japón
- **NÚMERO DE JUGADORES:** 1 ó 2
- **PRECIO DE LA PARTIDA:** 100 yens (0,80 euros)
- **CONVERSIÓN:** PlayStation 2



EL MODO PARA 2 JUGADORES Al contrario de lo que ocurre en otros arcades, compartiremos ítems y la barra de vida con nuestro compañero.



LOS FARAONES son los enemigos finales. Más resistentes, pero vulnerables a los ataques mágicos.



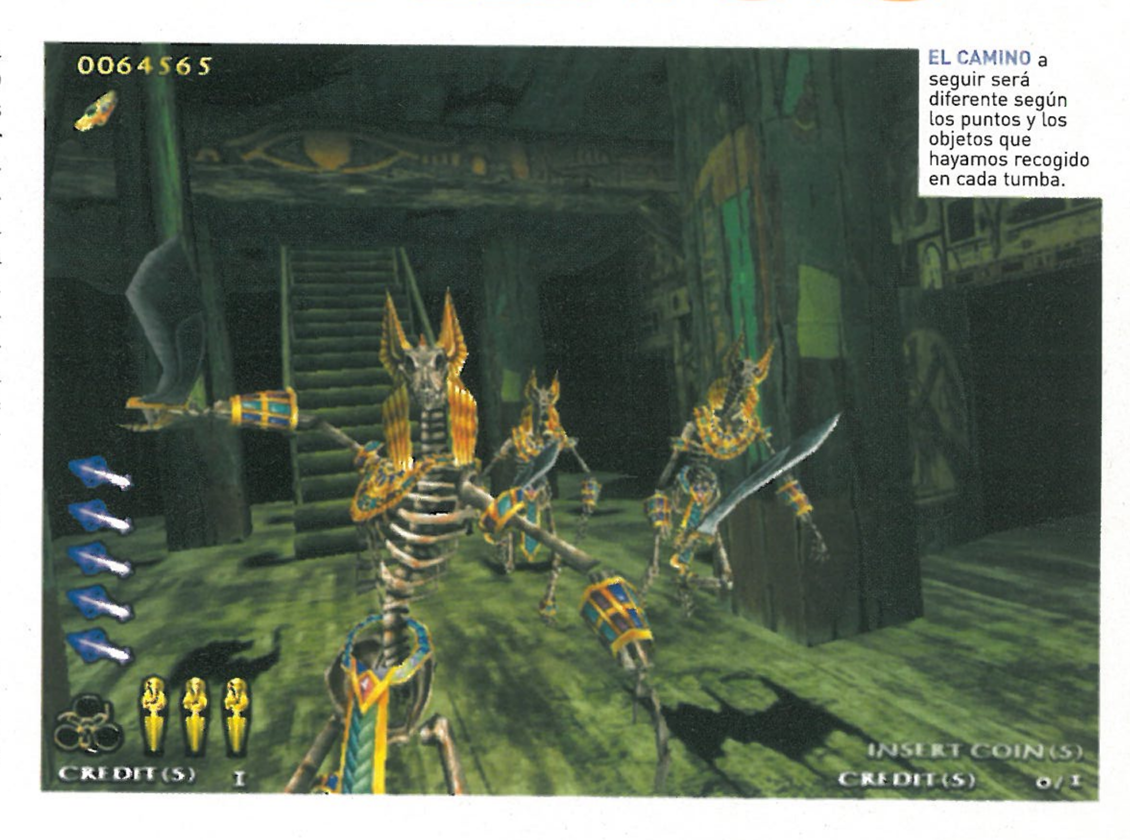
LA MAGIA puede ser de tres tipos, con diferente alcance y poder destructivo según los enemigos.

ANTIGUO EGIPTO OF THE KINGS

HAY QUE SER MUY VALIENTE para aventurarse sólo (o con un compañero) en una pirámide y enfrentarse a cientos de momias que se encargan de custodiar un tesoro. Menos mal que los aguerridos japonesitos que se acerquen a partir de Mayo a esta recreativa (a España no se sabe cuando llegará) contarán con un bastón que lanzará ataques mágicos. Así que, antes que nada, deberán escoger uno de los tres tipos de magia disponibles (fuego, rayos o luz), y ya estarán en disposición de dar buena cuenta de los interminables bichos que se lanzarán contra la pantalla.

Pero no todo consistirá en disparar, pues dependiendo de los ítems que vayan recogiendo el camino irá variando. Así, en lugar del típico recorrido prefijado que siguen otras recreativas de Sega, cada escenario se irá generando según la puntuación obtenida o los objetos que se vayan recogiendo.

Vamos, que darse "un paseíto" por el antiguo Egipto nunca había resultado tan divertido... y peligroso.



EL CAMINO a seguir será diferente según los puntos y los objetos que hayamos recogido en cada tumba.

GA



LO QUE DEBÉIS SABER

- Fecha de lanzamiento: **3 de Mayo**
- Precio: **249 € (41.000 ptas.)**
- Incluye: **consola, 1 mando, cables RF y Scart**
- Nº de juegos en lanzamiento: **25**
- Precio de los juegos: **60 euros (aprox.) 10.000 ptas.**

NINTENDO YA TIENE LISTO EL DESEMBARCO DE SU NUEVA CONSOLA

MECUBE LLEGA A ESPAÑA

Se ha hecho de rogar, pero la tendremos aquí en apenas un par de meses. Nintendo ha puesto a funcionar a tope toda su maquinaria para que desembarquen en Europa durante el mes de Mayo un millón de consolas y una cantidad ingente de juegos. Con la llega de GameCube se completará el trío de consolas de nueva generación.

Nintenderos de pro (y los que no lo seáis, también) estamos de enhorabuena: Nintendo va a lanzar por fin su nueva consola en nuestro país. Más tarde de lo que se pensaba (se había hablado de finales del año pasado) pero antes de lo que sugerían los últimos rumores, que la llevaban hasta Junio. De hecho va a ser la última de esta nueva generación -que comenzó con PS2 hace ya un año y medio (cómo pasa el tiempo) y que continuará la Xbox de Microsoft el 14 de Marzo- en llegar a nuestras tiendas. La verdad es que, al final, Nintendo va a lanzar su nueva consola en el mejor momento, tras una etapa de transición y en el año en el que los videojuegos van a volver a arrasar en todo el mundo, gracias al despegue definitivo de PS2 y al revuelo que produce siempre la llegada de nuevas máquinas. Claro que ambas, Xbox y GameCube, parten con cierta desventaja con respecto a su rival de Sony, que tiene ya instaladas 20 millones de consolas en todo el mundo (ahí es nada) y su ritmo de ventas ha sido espectacular en los últimos meses, pero como dijo alguien, aquí hay sitio para todos y esto no ha hecho más que empezar. En cualquier caso, este retraso de GC, en ▶▶

TODOS LOS JUEGOS

130 juegos para todos los gustos

Estos son todos y cada uno de los títulos que disfrutaremos en esta consola durante los próximos meses. Como veis, hay cantidad y calidad.

Velocidad

Burnout
Acclaim Mayo 17, 2002

Crazy Taxi
Acclaim Mayo 3, 2002



▲ **Wave Race Blue Storm**
Nintendo Mayo 3 2002



▲ **XG3 Extreme G Racing**
Acclaim Mayo 3 2002

Jeremy McGrath Supercross World
Acclaim Mayo 17 2002

Smashing Drive
Namco 2002



▲ **18-Wheeler American Pro Trucker**
Acclaim Mayo 3 2002



▲ **Spy Hunter**
Midway 2002

Hot Wheels
THQ Junio 2002

Driven
BAM! Entment. 2002

Race of Champions
Activision Sept., 2002

Mario Kart Racing
Nintendo 2002

Rally Simulation
Ubi Soft 2002

MX
THQ 2002

Ridge Racer Latest Version
Namco 2002

Toge Battle
Genki Otoño 2002



▲ **Donkey Kong Racing**
Nintendo 2002

Acción



▲ **SW Rogue Squadron II: Rogue Leader**
LucasArts Mayo 3, 2002

Gauntlet: Dark Legacy
Midway Mayo 3, 2002

Spider-Man The Movie
Activision Mayo 3, 2002

Tarzan Untamed
Ubi Soft Mayo 3, 2002



▲ **Batman Vengeance**
Ubi Soft Mayo 3, 2002



▲ **Batman: D. Tomorrow**
Kemco Mayo 3, 2002



▲ **Universal Studios Theme Park Adventure**
Kemco Mayo 3, 2002

Rayman Arena
Ubi Soft 2002

Turok: Evolution
Acclaim 2002

James Bond 007 in... Agent Under Fire
Electronic Arts 2002

Rogue Spear
Ubi Soft 2002

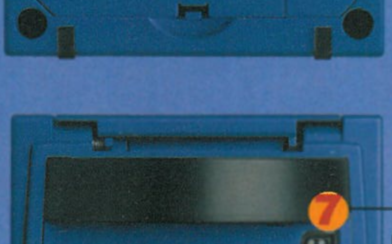
The Scorpion King
Universal Int. Otoño 2002

LA CONSOLA POR LOS CUATRO COSTADOS

Pequeña, compacta y funcional

Lo primero que llama la atención de esta consola es su pequeño tamaño y su original forma, similar a la de un cubo (de ahí su nombre), pero en sus compactas dimensiones incluye todos los puertos y botones necesarios para que cualquier jugón se sienta satisfecho.



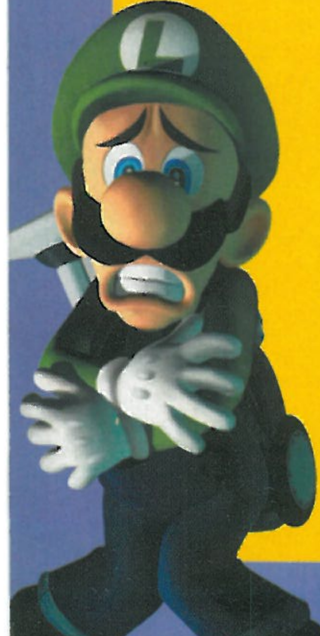


1. Botón de encendido y apagado de la consola que está situado junto a la tapa.
2. La tapa de apertura superior, como en PSX y en algunas lavadoras.
3. Uno de los puertos de serie para diferentes adaptadores de red
4. Dospuertos para el modem o el adaptador de banda ancha
5. Los puertos para conectar los mandos. Cuatro, como en N64 y Dreamcast.
6. Puerto de conexión para las tarjetas de memoria, una novedad con respecto a N64
7. Arriba tenéis el asa y debajo el puerto para el cable de corriente.
8. Estas son las dos entradas para el cabe analógico y para el cable de video digital.

parte, va a ser beneficioso para todos los usuarios europeos, ya que la consola -que nos llegará el 3 de Mayo- al contrario que la que ha salido en Japón y USA, ofrecerá la opción para ver los juegos en 50 o 60 Hz (en la televisiones que permitan tal posibilidad) e incluirá dentro del paquete un cable Scart para mejorar la calidad de la imagen. De algo nos tenía que servir alguna vez ser siempre los últimos...

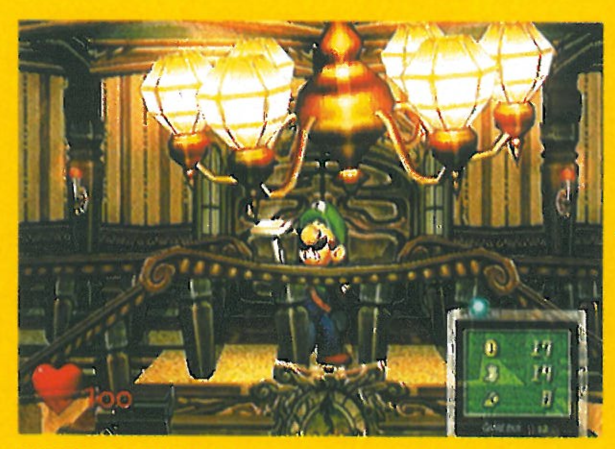
LA MÁS BARATA DEL MERCADO. Nintendo lo había prometido y lo va a cumplir el próximo mes de Mayo: su consola tendrá el precio más asequible, mucho más barata que Xbox, que sale sólo dos meses antes, e incluso por debajo de PS2 que ya ha tenido una rebaja espectacular desde su lanzamiento. 249 euros (unas 41.000 ptas) es lo mismo que costó Dreamcast cuando salió ¡hace ya más de dos años! De hecho, hace más una década, tanto Super Nintendo como Mega Drive salieron a un precio de unas 40.000 pesetas aproximadamente. Teniendo en cuenta que eran consolas de 16 bit (y lo que ha subido el precio de la vida desde entonces) ¿no pensáis que la actual oferta de Nintendo es una pasada?. Sin entrar en comparaciones de calidad, lo que decía un alto cargo de

LOS JUEGOS QUE VEREMOS EN GAMECUBE



Con la garantía de Nintendo

Cualquier consola de Nintendo tiene asegurado un catálogo de "primera mano", es decir, desarrollado por la propia Nintendo, de una calidad extraordinaria. Nintendo, más que ninguna de sus rivales –Sony y Microsoft- es una auténtica factoría de títulos de primera calidad, que acaban colocándose siempre entre los mejores y más representativos de cada formato. Hablamos de los Marios, Zeldas y demás juegos de Nintendo que han sido el santo y seña de todas sus consolas. Y, por supuesto, también hablamos de Sigheru Miyamoto, el genio responsable de todos estos juegos. En GameCube veremos juegos de Mario como **Mario Sunshine**, **Super Smash Bros** –que está arrasando en Japón- y una nueva versión de **Mario Kart** entre otros, tendremos un nuevo **Zelda** y, como no, también degustaremos la correspondiente ración de **Pokémon**. Todo esto sin contar con otros clásicos como **Metroid** o **Wave Race** y, por supuesto, con la inestimable participación del mejor aliado de Nintendo en los últimos años, los ingleses de Rare, de cuya mano veremos nuevas versiones de **Perfect Dark** o **Banjo Kazooie**.



LUIGI'S MANSION ha sido el primer juego de "Mario" -aunque esta vez protagonizado por su compañero Luigi- en debutar en esta nueva consola. Una aventura repleta de sorpresas.



CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

Con la potencia de la nueva generación

Ya sabéis lo que pensamos nosotros de todos estos datos técnicos: que están muy bien, pero que cada compañía los presenta a su manera y que al final lo que realmente cuentan son los juegos. En cualquier caso, aquí los tenéis, comparados con los de las otras dos consolas.

GAMECUBE



- **PRECIO:** 241 euros (40.000 ptas)
- **Dimensiones:** 150 x 110 x 161
- **Microprocesador:** 128 bits IBM Power PC Gekko.
- **Velocidad de Reloj:** 485 MHz.
- **Procesador de Sonido:** 16 bit DSP 64 canales.
- **Memoria RAM:** 40 MB.
- **Disco Duro:** no.
- **Películas DVD:** no.
- **Internet:** Modem y banda ancha aparte

PS2



- **PRECIO:** 299 euros (49.000 ptas)
- **Dimensiones:** 301 x 170 x 78.
- **Microprocesador:** 128 bits Sony/Toshiba EmotionEngine.
- **Velocidad de Reloj:** 300 MHz
- **Procesador de Sonido:** Chip SPU2 48 canales.
- **Memoria RDRAM:** 32 MB.
- **Disco Duro:** sí, pero aparte.
- **Películas DVD:** sí
- **Internet:** Modem y banda ancha aparte

XBOX



- **PRECIO:** 479 euros (80.000 ptas).
- **Dimensiones:** 265 x 92 x 320.
- **Microprocesador:** 128 bits Intel
- **Velocidad de Reloj:** 733 MHz.
- **Procesador de Sonido:** Dolby Digital 5.1 256 canales
- **Memoria:** 64 MB unificada.
- **Disco Duro:** sí.
- **Películas DVD:** sí, comprando mando a distancia.
- **Internet:** Tarjeta Ethernet de serie.

GAMECUBE SALDRÁ CON UN PRECIO SIMILAR AL QUE SALIÓ LA SUPER NINTENDO DE 16 BITS HACE MÁS DE DIEZ AÑOS



THE LEGEND OF ZELDA ha causado un gran revuelo al mostrar un apartado gráfico que parece sacado de una película de dibujos animados. Cosas de Miyamoto.

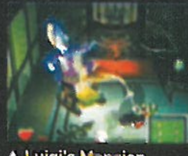


POKÉMON también tendrá su correspondiente representación en GameCube, y es seguro que aprovechará la compatibilidad de esta consola con la portátil de Nintendo, GB Advance.

Vexx
Acclaim Octubre 2002
Defender
Midway Diciembre 2002
Die Hard
Fox Interac. Otoño 2002
Shrek
TDK Mediactive Navidades 2002
Dinotopia
TDK Mediactive Otoño 2002

▲ **BloodRayne**
Majesco Inc. Nov. 2002
Robotech
TDK Mediactive Nov. 2002
Dead to Rights
Namco 2002
Jimmy Neutron
Boy Genius
THQ 2002
Largo Winch
Ubi Soft 2002
Aquaman
TDK Mediactive 2002
The Powerpuff Girls
BAM! Ent. 2002
Perfect Dark 2
Nintendo 2002
Too Human
Nintendo 2002
SpongeBob SquarePants
THQ 2002
Kelly Slater's Pro Surfer
Activision 2002
Rocket Power
THQ 2002
Harry Potter
Electronic Arts 2002
The Matrix
Interplay 2002
Saffire
Saffire 2002
Monsters, S.A.
THQ 2002
Thornado
THQ 2002
Dragon's Lair 3D
Encore Software 2002
Iron Man
Activision 2003
The Fantastic Four
Activision 2003
Animal Leader
Nintendo 2002
Battle Houshin
Koei 2002
Duke Nukem Forever
Take-Two Int. 2002

Aventura



▲ **Luigi's Mansion**
Nintendo Mayo 3, 2002

Sonic Adventure 2: Battle
Sega Mayo 3, 2002



▲ **Star Fox Adventures**
Nintendo Otoño 2002
Eternal Darkness: Sanity's Requiem
Nintendo Otoño 2002
Resident Evil
Capcom Ent. Otoño 2002
Resident Evil 2
Capcom Ent. 2002
Resident Evil 3: Nemesis
Capcom Ent. 2002
Resident Evil Code: Veronica
Capcom Ent. 2002
Resident Evil 4
Capcom Ent. 2002
Resident Evil 0
Capcom Ent. 2002
Rugrats GameCube
THQ Adventure 2002



▲ **Bomberman Generations**
Nintendo 2002



▲ **Metroid Prime**
Nintendo 2003
Legend of Zelda
Nintendo 2003
Scooby-Doo! Nights of 100 Frights!
THQ 2002
Dr. Muto
Midway diciembre, 2002
Freaky Flyers
Midway Diciembre 2002



▲ **Galleon: Islands of Mystery**
Interplay 2002
Animal Forest +
Nintendo 2002



▲ **Kameo: Elements P.**
Nintendo 2002
Doshin the Giant
Nintendo 2002
RAVE Groove Adventure
Konami Otoño 2002

EL PAD DE CONTROL

1 Los botones L y R son muy cómodos e incluyen un tope si los presionamos hasta el final. Muy prácticos.

2 El joystick analógico es una versión mejorada de el de N64, pero con topes y más fiable en el manejo.

3 El botón A cobra protagonismo pero los otros están muy cerca para poder usarlos con el mismo dedo.

4 Este joystick viene a sustituir a los botones C de N64, pero ahora con una mejor funcionalidad.

5 El pad direccional tiene exactamente el mismo tamaño que el de Game Boy Advance

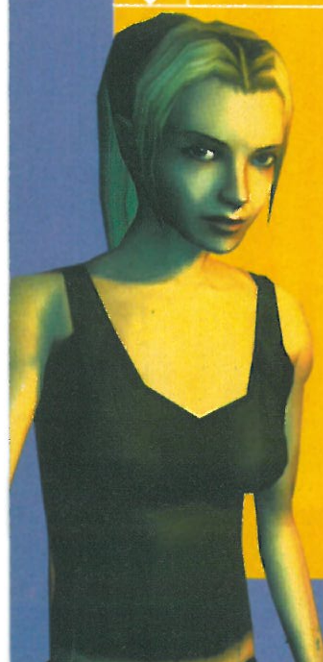
Nintendo no se ha alejado mucho de las "tendencias" que hemos visto en los últimos años. De hecho el mando de GameCube es una mezcla del pad de N64 y el Dual Shock, aunque con un diseño aún más cómodo, que se adapta perfectamente a la mano, y muy manejable. Además, con tanto botón seguro que no hay juego que se le resista. AL contrario que en N64, este mando no admitirá tarjetas ni rumble pak, pero sí llevará incorporado un motor para las vibraciones, igual que el Dual Shock. Su precio en las tiendas será de 40 euros (unas 6.700 ptas) (recordad que el pack de la consola sólo incluirá uno).

SIN CABLE
Ya hay previsto un modelo inalámbrico del pad de Game Cube, que será un poco más grande para poder acoger las pilar. Su señal alcanzará una distancia de unos 4 metros y medio.

Nintendo es totalmente cierto: Por lo que cuestan cualquiera de las otras dos consolas, será posible comprar una GameCube con uno o cuatro juegos, dependiendo de si hablamos de una PS2 o una Xbox. Ya se verá cual de las tres es la mejor, pero para empezar Nintendo ha ganado con creces la siempre importante batalla del precio, que es uno de los primeros condicionantes que surgen a la hora de comprar una consola (que se lo digan a nuestros bolsillos ¿no?).

UNA CONSOLA PARA JUGAR. Si algo se ha encargado de repetir Sigheru Miyamoto (el creador de esta consola y supervisor de todos sus juegos) es que se trata de una máquina para jugar, una consola en el sentido tradicional del término, y no un sistema de entretenimiento total con múltiples funciones. Por eso, al contrario que sus rivales, GameCube no incluirá la opción de reproducir películas en DVD. GameCube será una consola como lo fue N64, PlayStation o Super Nintendo, aunque con una potencia acorde a los tiempos que corren y, en el futuro, las inevitables conexiones a red, bajo la promesa de que únicamente estarán orientadas hacia los juegos, nada de navegar por internet o chatear con los amigos. Desde luego, esta "unifuncionalidad" explica en parte su bajo precio con respecto a Xbox y PS2, pero bien es cierto que a la hora de valorar a las tres como consolas de video-

LOS JUEGOS QUE VEREMOS EN GAMECUBE



Para todo tipo de usuarios

Tanto desde Sony cono desde Microsoft no se han cansado de repetir que GameCube es una consola que está muy bien, pero cuyo catálogo de juegos está orientado hacia los usuarios más jóvenes. Vamos, que se trata de una consola para niños. Pues bien, el propio Miyamoto fue el primero en salir al paso de estas afirmaciones asegurando que en GameCube habrá juegos para todos, pequeños, jóvenes y adultos. Y para demostrarlo, en seguida nos dieron una prueba incontestable: al anuncio de que la saga **Resident Evil**, el más popular y alucinante juego de terror de la historia, saldría en exclusiva para esta consola. Por supuesto, los lanzamientos para un público más adulto no se quedarán sólo en los Resident, sino que también se han anunciado títulos como **Eternal Darkness**, **Mortal Kombat**,**Bloody Roar**, todas las sagas deportivas de Sega, EA y Midway, el esperado **The Matrix**, **Spideman**, **Turok** y juegos de velocidad tan "agresivos" como **Burnout** o **Crazy Taxi**. Pero claro, el que todavía siga pensando que Mario o Zelda son juegos para niños, es que no tiene ni idea de que va esto.



ETHERNAL DARKNESS , el juego que nunca salió en N64, será una aventura de terror ambientada en la Edad Media y ofrecerá un aspecto tan aterrador como el que veis en esta imagen

juegos ni los DVD ni internet tendrán nada que aportar al respecto. Mandarán los juegos.

Y hablando de capacidad, GameCube no va a tener nada que envidiar a las otras consolas, es más todo el mundo reconoce que se trata de una máquina muy potente, cuyos límites aún son desconocidos. Ya sabéis lo poco que nos gusta en Hobby Consolas entrar en una comparación de características técnicas, pues cada compañía da las cifras que quiere y como quiere, pero tened por seguro que las especificaciones técnicas de GameCube son extraordinarias. Sin profundizar demasiado en datos, no está demás saber que la arquitectura de su procesador principal es muy similar a la que se encuentra en los ordenadores G3 de Apple, unos de los más poderosos ordenadores del momento, y que es capaz de trabajar a velocidades supersónicas -485 Mhz- y manejar hasta 20 millones de polígonos texturados por segundo. Para que os hagáis una idea, en PlayStation, donde hemos visto maravillas como «Gran Turismo 2» o «Metal Gear», la capacidad máxima era de 500.000 polígonos texturados por segundo a una velocidad de 33 Mhz. Impresionante ¿verdad? Pero más revelador que estos fríos datos, es el hecho de que toda la comunidad desarrolladores se ha lanzado a alabar las virtudes técnicas de la consola, y también las facilidades que ofrece a la hora de programar, con algún auténtico forofo como Shinji Mikami, el creador de la saga «Resident Evil», que afirmó con rotundidad que GameCube era el sistema que con el que él había soñado para desarrollar sus mejores juegos, y que nunca la había resultado tan fácil programar un juego. Ahora enten-



EL MINI DVD. Nintendo se ha desmarcado de sus rivales, como ya sucedió con N64, y ha elegido como formato este Mini DVD (8 cm de diámetro por los 12 de una DVD normal) y con una capacidad de memoria algo inferior (1.5 Gigabites por 4.7 GB). Nintendo afirma que es una capacidad más que sobrada para realizar los mejores juegos. Parece que Nintendo ha elegido este formato para evitar la piratería.

LOS DESARROLLADORES ALABAN SU CAPACIDAD TÉCNICA Y LAS FACILIDADES QUE OFRECE A LA HORA DE PROGRAMAR



HEROES OF MIGHT & MAGIC nos ofrecerá una nueva versión totalmente alucinante, donde los amantes de la estrategia podrán disfrutar de lo lindo con muchas posibilidades.



RESIDENT EVIL 1, 2, 3 y Code Veronica más dos nuevas versiones, Resident 0 y Resident 4, saldrán con un aspecto impresionante y todos los ingredientes habituales.

Deportivos

ESPN MLS 2002
Konami Mayo 3, 2002
Dave Mirra Freestyle BMX 2
Acclaim Mayo 3, 2002
NHL Hitz 2002
Midway Mayo 3, 2002



▲ **FIFA Soccer 2002**
EA Sports Mayo 3, 2002



▲ **ISS Soccer**
Konami Mayo 3, 2002



▲ **Tony Hawk's 3**
Activision Mayo 3, 2002
Tony Hawk's Pro Skater 4
Activision 2002
ESPN International 2002
Konami Mayo 3, 2002
Dark Summit
THQ 2002
All-Star Baseball 2003
Acclaim 2002



▲ **NBA Courtside 2002**
Nintendo Mayo, 2002
Virtua Striker 3 ver.2002
Sega 2002
C. Edwards Aggressive
Acclaim 2002
NBA 2K2 Action
Sega 2002
Home Run King
Sega 2002
NBA Street
EA Sports 2002



▲ **Soccer Slam**
Sega Sports 2002
NFL Blitz 2002
Midway 2002
Gravity Games Bike
Midway Junio, 2002
Red Card Soccer
Midway Junio 30, 2002
MLB Slugfest 2003
Midway Junio 30, 2002
NCAA Basketball 2K3
Sega 2002
NHL Hitz 2003
Midway Septiembre, 2002
Toxic Grind
THQ Otoño 2002
Dave Mirra BMX 3
Acclaim Otoño 2002
NHL 2K3
Sega Diciembre 2002
NFL 2K3
Sega Diciembre 2002
NBA 2K3
Sega Diciembre 2002
WS Baseball 2K3
Sega Diciembre 2002
NCAA College Football 2K3
Sega Diciembre 2002
NBA Ballers
Midway Diciembre, 2002
Title Defense
Climax (UK) 2002
Knockout Kings 2002
Electronic Arts 2002

Platafomas

Donald Duck
Ubi Soft Plat. Mayo 3, 2002
Mario Sunshine
Nintendo Diciembre 2002
Pac-Man World 2
Namco 2002
Banjo-Kazooie 3
Nintendo 2003
Mickey for GameCube
Nintendo 2002

Rol

Phantasy Star Online V.S 2
Sega 2002
Camelot RPG
Nintendo 2002
Evolution Worlds
Ubi Soft 2002
Skies of Arcadia
Sega 2002
Rune
Agetec 2002
Gold Star Mountain
From Software 2002

Lucha

Super Smash Bros. Melee
Nintendo Junio, 2002
Legends of Wrestling
Acclaim 2002
Bloody Roar: Primal Fury
Activision 2002
WWF WrestleMania X8
THQ 2002
Mortal Kombat: Deadly Alliance
Midway September 2002
Soul Calibur II
Namco 2002
Kinnikkuman Nisei
Bandai 2002

Otros

Tetris Worlds
THQ Mayo 3, 2002
Super Monkey Ball
Sega Mayo 3, 2002
Pikmin
Nintendo Junio 14, 2002
Pokémon
Nintendo Sin determinar
Kirby Tilt 'n' Tumble 2
Nintendo 2002
Marionette
Nintendo 2002
Worms Blast
Ubi Soft 2002
Derby Owners Club
Sega Sin determinar

SU COMPATIBILIDAD CON GAME BOY ADVANCE



Dos consolas en una

Algún directivo de Nintendo ha reconocido que esta idea es sobre todo una forma de invitar a los millones de usuarios de GBA a comprarse una GameCube. En cualquier caso, hay que reconocer que la propuesta parece interesante. La cosa funciona así: mediante un cable especial, que tendrá un precio de unos 12 euros (2.000 ptas) se conecta la GBA a uno de los puertos para los mandos de GameCube. ¿Y cual es el objetivo? Pues aprovechar la consola portátil para jugar en GameCube, por ejemplo, configurando personajes o coches en la pantalla de GB Advance para luego utilizarlos en GameCube, o preparar una táctica en un juego de fútbol sin que nos vea nuestro rival. El primer juego de este tipo será «Sonic» en sus dos versiones.





UNA GAMECUBE CON DVD...SOLO PARA JAPON. fabricada por Panasonic pero que, por temor a la piratería sólo se venderá en aquel país.Su precio es de 360 euros.

▸▸ deréis por qué Nintendo se ha hecho tan rápidamente con la licencia de esta serie...

→ EN JAPÓN Y USA HA ARRASADO. La consola se puso a la venta el 15 de Septiembre en Japón y el 18 de Noviembre en USA. Y la verdad es que le ha ido muy bien. En Japón ya ha alcanzado el millón de unidades, y los analistas económicos afirman que su llegada a reactivado el mercado de los videojuegos en aquel país. En USA se ha convertido en la consola que se ha vendido más rápido en la historia en su primera semana de lanzamiento (500.000 unidades) y a finales de Enero ya iba por 1.2 millones de unidades, situándose incluso por encima de su rival Xbox que salió unos días antes (y que juega en casa, todo hay que decirlo). Y en cuanto a los juegos, «Luigi´s Mansion», el primer juego importante en ponerse a la venta, ha tenido mejor acogida que la que en su momento tuvo «Super Mario 64»

LOS JUEGOS QUE VEREMOS EN GAMECUBE

De todas las compañías

A Nintendo se le echó en cara que con su anterior consola, N64, mantuvo una política tan estricta de exclusividad que muchas compañías decidieron no desarrollar para ella. Bueno, eso y también los problemas de los cartuchos, el formato que Nintendo reconoció como equivocado, que tanto por su limitación de memoria como por el encarecimiento de su fabricación echó para atrás a muchos equipos de programación. Pues bien, en GameCube no habrá ese problema. Si de algo se ha preocupado Nintendo es de construir una consola para la que sea muy fácil desarrollar, como han reconocido todos los programadores, y cuyos miniDVD´s no supondrán ningún problema de memoria (teniendo en cuenta que su capacidad es de 196 veces la que se utilizó para Super Mario 64). Así, habrá juegos de **Konami**, con sus ISS, de **EA** con todos los FIFA y el resto de sus juegos deportivos, de **Namco**, con Ridge Racer y el mismísimo Soul Calibur, **Capcom**, **Acclaim**, **Activision** e incluso **Sega**, que ya tiene preparados un Sonic y el aclamado Phantasy Star Online.



JAMES BOND 007 AGENT UNDER FIRE será uno de los primeros juegos que Electronic Arts desarrollará para GameCube. También estarán todas sus sagas deportivas.

cuando N64 salió al mercado, aunque el juego que realmente está arrasando es «Super Smash Bros Melee», una versión del divertido juego de lucha que vimos en N64, que ha vendido la friolera de 1 millón de unidades en Japón (lo cual quiere decir que todos lo que se han comprado la consola, se han comprado el juego). Por contra, también hay que señalar que en USA los juegos de GC se están vendiendo algo peor que los grandes títulos de Xbox y PS2. En cualquier caso, Nintendo espera que a finales de Marzo tenga ya 4 millones de consolas colocadas en todo el mundo. Teniendo en cuenta que todavía no ha salido en Europa y, sobre todo, que el 22 de Marzo sale a la venta el primero de los «Resident Evil» (que puede hacer vender consolas como churros), podemos hablar de unas perspectivas inmejorables para la consola a corto plazo. Pero lo que a nosotros nos importa realmente es que el 3 de mayo llegue lo antes posible y que nos pongamos a jugar ya como locos con esta alucinante consola. ¡Nintendo vuelve a la carga, amigos!. HC

¡MIYAMOTO VISITÓ ESPAÑA Y ESTUVIMOS CON ÉL!



El genio nos contó sus proyectos

Somos tan rápidos que cuando nos enteramos de que Sigheru Miyamoto estaba en Madrid, lo localizamos y le llevamos el número de Hobby Consolas que estábamos terminando de imprimir. Y aquí lo tenéis, posando con este reportaje y con la foto que le sacamos con una Polaroid. Nos dijo que jugaremos con «Zelda» y «Mario Sunshine» en el E3 de Los Ángeles (finales de mayo) y que el juego de Mario estará disponible este año (¡uauuu!). Para «Zelda» habrá que esperar más, ya que hasta el primer semestre de 2003 no llegará a Europa. Y fue tajante respecto a la piratería: "Dejo de crear juegos si van a ser pirateados".

NINTENDO ESPERA QUE EN MARZO, ANTES DEL LANZAMIENTO EN EUROPA, HAYA VENDIDO 4 MILLONES DE CONSOLAS



SONIC ADVENTURE 2: BATTLE será el primer juego de Sega en aparecer para GameCube, y además será compatible con la versión de GB Advance, «Sonic Advance».



SOUL CALIBUR el gran juego de lucha que arrasó en Dreamcast, verá una segunda parte en los circuitos de GameCube, en una versión que promete ser la bomba.

LOS PERIFÉRICOS

Accesorios de todo tipo

En GameCube también contaremos con accesorios para mejorar las prestaciones de la consola. Estos son algunos de ellos:

▼ Tarjeta de Memoria Digicard

Tendrá una capacidad similar a la tarjeta de memoria de N64, con 4MB. Aunque en principio pudiera parecer que no es demasiada memoria -sobre todo para juegos de Rol o deportivos- esto podría solucionarse más adelante con los Adaptadores de Memory Card de Panasonic, que tendrán una capacidad de 64MB. En cualquier caso, de momento nos tendremos que conformar con la tarjeta de Nintendo que tendrá un precio de **20 euros**.

▼ Adaptadores de internet.

Poco se sabe con respecto a este tema, salvo que GameCube contará en un futuro con un modem de 56 k y un adaptador de banda ancha. Nintendo no se ha cansado de repetir que la única función de la consola será la de jugar, por lo que no parece que vaya a haber conexión a internet como si fuera un PC. Más bien se orientará hacia el juego online y tal vez hacia las descargas de juegos, misiones o personajes. Por supuesto, no se conoce ni la fecha de lanzamiento (ni siquiera ha salido en Japón) ni el precio, por lo que la cosa irá para largo. Aunque el hecho de que Sega este desarrollando una versión de Phantasy Star Online para GameCube es significativo.

▼ Otros accesorios.

Además de Nintendo, ya hay otras compañías que pondrán a nuestra disposición todo tipo de periféricos para esta consola, y la primera en adelantarse ha sido Logic 3. De todos los accesorios que ha presentado, destaca la pantalla LCD (similar a la que hemos visto en Psone) y el volante para los juegos de coches.



NUEVA YORK. POLICÍA SECRETO FUGITIVO.
NADA QUE PERDER™
"ES FANTÁSTICO Y LA PUESTA EN ESCENA PARECE DIGNA DE UN OSCAR A LA MEJOR REALIZACIÓN. UN TÍTULO DE PRÓXIMA GENERACIÓN AUTÉNTICO"
PLAY2 OBSESION
EXIT ONLY
"MAX PAYNE... EL JUEGO DE ACCIÓN EN TERCERA PERSONA MÁS INNOVADOR HASTA AHORA"
ACCIÓN A RAUDALES
¡YA A LA VENTA EN PS2!
PLAYSTATION MAGAZINE: "Max Payne es en realidad la conversión para PS2 de lo que en PC ha sido todo un éxito".
MAX PAYNE™
MAX PAYNE ES UN HOMBRE QUE YA NO TIENE NADA QUE PERDER EN LA VIOLENTA Y FRÍA NOCHE. UN POLICÍA SECRETO CONVERTIDO EN FUGITIVO, ACUSADO DEL ASESINATO DE SU MEJOR AMIGO, Y AHORA PERSEGUIDO POR LA POLICÍA Y LA MAFIA. MAX ESTÁ CONTRA LA PARED LUCHANDO UNA BATALLA SIN ESPERANZAS DE VENCER PREPÁRATE PARA EL JUEGO DE ACCIÓN DEFINITIVO EN PS2.
PREPÁRATE PARA EL DOLOR......
REMEDY
3D REALMS
GODGAMES
PC CD-ROM
PlayStation 2
DISTRIBUIDO POR:
PROEIN
www.proein.com
MAXPAYNE.COM

NOVEDADES

TODOS LOS LANZAMIENTOS DEL MES ANALIZADOS Y PUNTUADOS

ASÍ HACEMOS ESTA SECCIÓN

Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los más de 10 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

▶ **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

▶ **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

▶ **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha



▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola . Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.



PÁGINA 82

El beat´em up más clásico con toda la potencia técnica de PS2. **«Maximo»**, realizado por Capcom es, sin duda, uno de los juegos más potentes del mes.



PÁGINA 102

Por fin aterrizan en nuestro país los primeros juegos de Xbox. **«Project Gotham»** es una de las ofertas que más nos han gustado.

Ya está aquí. Por fin llega a nuestro país el juego más esperado del año, una obra maestra llamada **«Metal Gear Solid 2»**. Alucinante.

PÁGINA 66

EN ESTE NÚMERO...

■ AVENTURA ■ KONAMI ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO (Subtítulos) ■ 66,00€ (10.981ptas.) ■ +18 años ■ Lanzamiento: 8 de marzo

SIEMPRE ALERTA. Los enemigos pueden descubrirnos en cualquier sitio, ya que son los más inteligentes que hemos visto nunca en un videojuego. Mucho cuidado con hacer ruido o dejar huellas.

EL ESPIONAJE MÁS REAL

MGS: SONS OF LIBERTY



Después de arrasar en PlayStation, Solid Snake protagoniza la aventura de espías más intensa que ha pasado por consola alguna, y ahora arropado por el mejor apartado técnico de PS2.

■ **METAL GEAR ES EL ARMA DEL FUTURO,** un enorme robot con armamento nuclear que ha puesto en jaque a los gobiernos más poderosos del mundo. Mira que si fuese a caer en malas manos... ¡Zas! Dicho y hecho. Unos terroristas han tomado el barco en el que transportaban a Metal Gear y ya están pensando en cobrar un rescate. Menos mal que Solid Snake, el soldado más preparado (y fanfarrón) de la tierra, también viaja en ese barco, y su misión es detener a las tropas de Revolver Ocelot (al que recordaréis del primer juego) y devolver la tranquilidad al mundo libre.

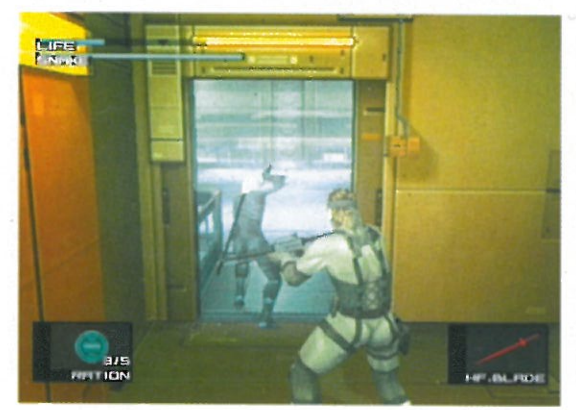
Para conseguirlo, nada mejor que una aventura en tercera persona en la que nuestro objetivo, como sucedió en el primer «MGS», no es avanzar "a saco" por los dos gigantescos niveles del juego (un barco y una plataforma petrolífera) sino atravesar las instalaciones del enemigo sin ser detectados. Así que ya os podéis ir preparando para utilizar todos los trucos y "gadgets" del mejor espía, desde un sofisticado radar para esquivar a los enemigos, hasta una caja de cartón...

Pero como a veces es imprescindible emplear la fuerza, Kojima (el genio creador del juego) también nos ha cubierto las espaldas con las armas más modernas, a las que les vamos a sa-





EL METAL GEAR está custodiado por todo un ejército de marines a los que debemos despistar con nuestra astucia.



MANO A MANO. Raiden y Snake protagonizan los momentos más intensos de «MGS 2». Aquí controlamos al primero.



LA LLUVIA nos ocasionará distintos problemas: nos hará dejar huellas, nos dificultará la visión... incluso nos constipará.

COMO EN MGS

SI JUGASTEIS AL PRIMER «Metal Gear» seguro que os sonarán muchas situaciones. De hecho, podemos decir que hay escenas que se han debido incluir con ese fin: apariciones desde el agua, enemigos abatidos por los pasillos, interrogatorios... Un guiño que tiene su explicación al final del juego.







2



3



QUE NO TE VEAN

Aunque se manejan armas, el mejor modo de avanzar -como siempre- es tratar de pasar desapercibidos:

1. **HAY QUE OCULTARSE** tras las paredes y los objetos y vigilar a los enemigos.
2. **LA VISTA SUBJETIVA** nos permite apuntar mejor a los centinelas.
3. **NO DEJAR RASTROS.** Lo mejor es, una vez hayamos noqueado a un enemigo, ocultarlo en algún rincón.

car todo el partido gracias a una nueva perspectiva en primera persona. O sea que en cuanto la cosa se complica, presionamos R1, hacemos puntería (aprovechando que vemos exactamente la mirilla del arma) y nos liamos a tiros con los enemigos.

EN CUANTO A LA MECÁNICA DE JUEGO, «Metal Gear Solid 2» conserva el mismo desarrollo de la primera parte: mientras nos mantenemos ocultos podemos avanzar sigilosamente, parapetados en cada esquina para descubrir los caminos seguros, y sin perder de vista las salidas de sus enormes escenarios 3D. Pero si uno de los centinelas nos detecta (puede vernos directamente, escucharnos o seguir nuestras huellas) hace saltar la alarma, el radar desaparece y montones de enemigos nos rodean. Llegado ese momento, la única solu-



SOLID SNAKE

EL PROTAGONISTA de la primera parte reaparece en esta entrega. Como sabréis, Snake es un soldado creado genéticamente que es capaz de soportar condiciones extremas y que lleva un radar y un transmisor insertados en su cuerpo.



DETALLES "INFINITOS"

Cada vez que jugamos descubrimos nuevos detalles que se nos habían pasado por alto, como cucarachas que se pueden matar de diferentes modos, enemigos escuchando música o dando cabezadas... ¡hasta placas de identificación con nuestro nombre!









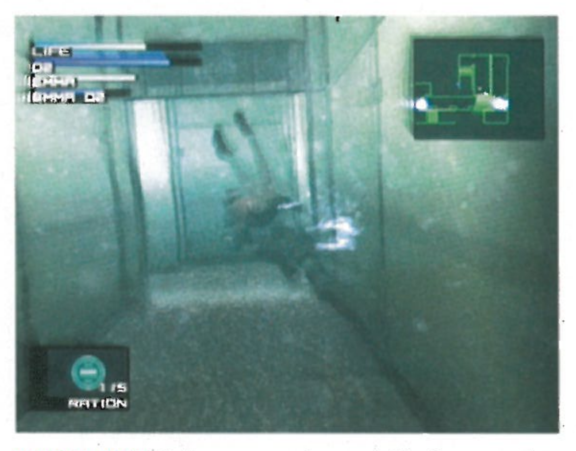
LOS ESCENARIOS son hiperrealistas, y se puede interactuar con casi todos los elementos que vemos en pantalla.



EL NINJA que tanto dió que hablar en la primera parte aparecerá en un momento dado, y nos dejará su espada.



EN TIEMPO REAL las luces nos ayudan, descubriendo la sombra de los "malos" o simplemente mostrando el camino.



BAJO EL AGUA Raiden protagoniza una huida desesperada con una rehén. Aprenderemos a bucear a través del Codec.

EL COMPAÑERO DE SNAKE: RAIDEN

UNA DE LAS GRANDES NOVEDADES de esta segunda parte de «Metal Gear» es la aparición de un segundo personaje llamado Raiden, al que controlaremos durante la mitad de la aventura. Raiden tiene su propia historia, cuenta con habilidades similares a las de Snake y otras de cosecha propia y también está dispuesto a todo.



OCELOT

VUELVE A SER el peor enemigo de Snake. Ahora es el líder de un grupo de terroristas que han robado a Metal Gear y se ha hecho "colocar" una nueva mano que sustituye la que le amputaron en «MGS». ¿De donde la habrá sacado...?

ción está en liarse a tiros con todo lo que se mueva y salir lo más rápido posible del sector. Para contrarrestar la enorme Inteligencia Artificial de los terroristas, Snake cuenta con el mejor entrenamiento, y claro, todas sus habilidades le sirven para ir cumpliendo las pequeñas misiones (sacar fotos, desactivar bombas o cubrir a un inocente con un rifle de francotirador) que van apareciendo a lo largo de la aventura, y que son la principal diferencia respecto al primer juego. También nos ayudan personajes secundarios a través del Codec (un "móvil" para espías) y ¡Tachán! de Raiden, un segundo protagonista que controlamos durante la mitad del juego.

EL CAMBIO DE PERSONAJE fastidia un poco al principio (Snake mola más, es más duro y encima está hecho un ligón) pe-





EN ACCIÓN lo mejor es afinar la puntería con la mira láser y dar a los enemigos en la cabeza o en su radio (para cortar la comunicación)



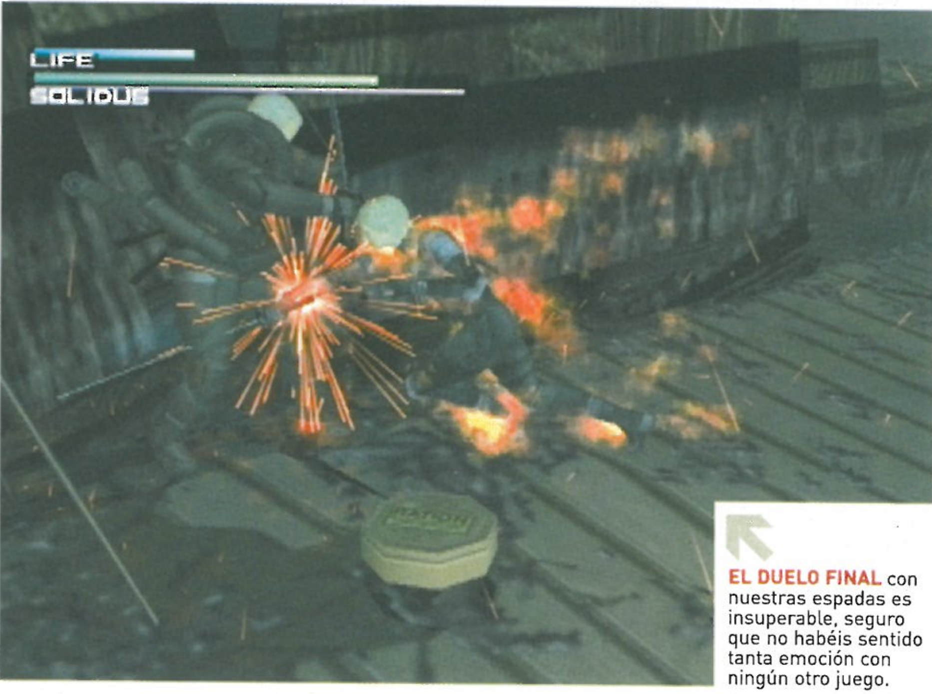


DISFRAZADO de soldado enemigo y con una de sus armas, es casi seguro que no nos descubren.



LA SENSACIÓN DE "VIVIR" EL JUEGO ES TOTAL, GRACIAS A SU IMPRESIONANTE APARTADO TÉCNICO





EL DUELO FINAL con nuestras espadas es insuperable, seguro que no habéis sentido tanta emoción con ningún otro juego.

ro poco a poco nos vamos enterando de la historia de Raiden, y finalmente acaba ganándose nuestras simpatías, hasta el punto que luego nos da igual controlar a cualquiera de los dos. Además Solid Snake no desaparece, sino que nos cruzamos con él unas cuantas veces, e incluso luchamos "espalda contra espalda" en uno de los momentos más "flipantes" de todo el juego. Por otra parte Raiden esconde algunas sorpresas: puede disfrazarse de soldado enemigo, manejar una katana e incluso guiar a un personajes secundario buceando a través de los túneles inundados de una base petrolífera.

→**EL APARTADO VISUAL** está a años luz de cualquier otro juego que se os pase por la cabeza. No sólo cuenta con efectos en tiempo real y uno de los mejores usos del "emotion engine" que recordamos (los personajes cambian constantemente la expresión de sus caras) sino que además uno se pasa toda la aventura esperando cuál será el próximo efecto con el que vamos a alucinar. Por ejemplo, el agua es diferente con lluvia, mientras buceamos o nadando. Y a todo eso, le debemos unir unos escenarios "hiperdetallados" en los que se puede interactuar con casi todo (desde romper botellas hasta activar un secador de manos). Total que, después de las 12 horas que puede durar el juego (aunque una de cada tres sean vídeos y llamadas por el Codec) no dudaréis un segundo en empezar de nuevo para descubrir los detalles que se os hayan pasado.

Sin embargo, por insuperables que sean sus gráficos, lo que más nos gusta de «Metal Gear 2» es su capacidad para "meternos en el juego". Poco a poco, en ▸▸

EXTRAS POR UN TUBO

La edición española del juego incluye un fabuloso DVD con todo lo que os gustaría saber sobre la creación de esta obra maestra. ¿Qué más se puede pedir? Alucinad...



KOJIMA, el creador del juego, también charla con Solid Snake a través del Codec.



UN TOUR VIRTUAL por los estudios de programación de Konami en Japón. ¡Flipante!



ASÍ SE PROGRAMA la mejor aventura de la historia, con unas piezas de Lego y con imaginación.





LOS ENEMIGOS FINALES

▲ **METAL GEAR** ,hasta 25 de ellos, uno tras otro, hay que derrotar. ¿Difícil? Sí.

◀ **FORTUNE** es una belleza con poderes psíquicos que nos las hace pasar moradas. Cuidado con salir ardiendo.

UN ARGUMENTO DE PELÍCULA es lo que os espera gracias a los numerosos vídeos que aparecen a lo largo de todo el juego. Además, el sonido en estos casos es Dolby digital 5.1, o sea que si tenéis un buen equipo de altavoces sólo os harán falta unas palomitas.





← EMMA

LA HERMANA de Otacon, el mejor amigo de Snake, protagoniza una huida frenética. Debemos llevarla de la mano a un lugar seguro.

cuanto nos hacemos con un sistema de control lleno de posibilidades, el argumento (fruto de la investigación militar de Kojima) y la historia personal de cada uno de los protagonistas van cobrando mayor importancia. Así que en pocas horas, y sobre todo gracias a la sensación de estar "dentro" de la historia «MGS 2» se convierte en uno de esos juegos que sólo dejas para comer (y mientras lo haces vas pensando nuevas estrategias), que con cada giro del argumento pegas un brinco en el sillón y que cuando le pasa algo a sus protagonistas te da más pena que cuando se te murió el canario.

MÁS QUE UN JUEGO, «Sons of Liberty» es toda una experiencia. Es cierto que el doblaje (finalmente en inglés) el abuso de los vídeos y el excesivo parecido con el juego anterior (incluso se repiten algunas situaciones ya conocidas) le impiden convertirse en el título perfecto, pero os aseguramos que nunca hemos disfrutado tanto con nuestra consola. Además, los nuevos modos de juego (sobre todo un editor de vídeos y los combates sólo contra los enemigos finales), el nivel de dificultad extra de la versión europea y la posibilidad de volver a



EL ARSENAL es alucinante. En esta ocasión disponemos de más armas automáticas y de un potente lanzagranadas



EN EL AGUA podemos comprobar la cuidada física que se ha aplicado sobre todos los elementos: ondas, salpicaduras...



EL CONTROL es completamente analógico e incluye un nuevo movimiento muy útil para disparar desde un parapeto.

LAS NUEVAS HABILIDADES DEL ESPÍA



1 DESCOLGADOS de una barandilla podemos evitar que los enemigos nos detecten.

2 EN CADA MISIÓN podemos utilizar nuevos "gadgets", como el spray congelante.





PARA ADULTOS, tanto el argumento como algunas escenas son bastante crudos. No se lo dejéis a vuestro hermanito.

jugarnos toda la historia con nuevos objetos, son suficiente para repetir «Sons of Liberty» una y otra vez. ¡Y encima incluye un DVD llenito de extras!

En fin, que «Metal Gear Solid 2» justifica de sobra la compra de una consola, es lo más parecido a ser espía de verdad que se puede vivir (suponemos) y os "obligamos" (es un decir) ya mismo a que corráis a por él. Si no, es que no os gustan los videojuegos.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **ARGUMENTO, GRÁFICOS,** misiones... todo está a la altura del mejor juego de la historia.

■ **LA SENSACIÓN DE VIVIR** el juego, de "sentir" que somos Solid Snake es insuperable. Una gozada.

lo peor

■ **QUE NO ESTÉ** doblado al castellano, aunque si entendéis inglés los diálogos son estupendos.

■ **REPITE** situaciones del primer «MGS», así que los que lo conozcan se van a sorprender menos.

alternativas

«Metal Gear Solid 2» es un juego tan intenso y tan diferente al resto de aventuras que sería imperdonable no hacerse con él. En la misma línea, pero muy por debajo, sólo tenemos a **«Headhunter»**, y si preferís un estilo de juego diferente, **«Extermination»** o **«Resident Evil Code: Veronica»** también son la caña. Probadlos.

■ **GRÁFICOS** Hoy por hoy, los mejores que se han visto en cualquier consola, repletos de efectos y más sólidos que el propio Metal Gear. **98**

■ **SONIDO** Aunque no está doblado al castellano, la música y las voces son excelentes, y encima los vídeos están en Dolby digital 5.1. **89**

■ **DURACIÓN** La primera partida se queda en 12 horas, aunque tiene 2 modos extra, 4 niveles de dificultad y detalles para jugarlo una y otra vez. **80**

■ **DIVERSIÓN** La experiencia de juego es alucinante, gracias a la gran variedad de misiones y a los enemigos más listos de PS2. **98**

PUNTUACIÓN FINAL 96

valoración

De principio a fin, «Metal Gear Solid 2» te mantiene en vilo. Aunque más que una segunda parte en algunos momentos casi parece un "remake", tanto por desarrollo como por su excelente apartado técnico, se trata de uno de los mejores juegos de la historia. Puede que no sea tan revolucionario como el primero, pero resulta aún más espectacular y divertido y, además, es toda una demostración de lo que la consola es capaz de realizar. A todas luces una obra maestra que no os podéis perder.

■ SHOOT'EM UP ■ BUNGIE ■ DE 1 A 16 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 69,00€ (11.480 ptas.) ■ + 16 años ■ Lanzamiento: 14 de marzo

REALISMO TOTAL es lo que nos ofrece esta maravilla de juego en todos los aspectos de simulación de combate, ya sea con armas de fuego o montados en un potente jeep militar. Pura acción.

TECNOLOGÍA Y DIVERSIÓN SE DAN LA MANO EN UN GRAN SHOOT'EM UP


1

HALO

Basta con jugar dos horas a ‹Halo› para darnos cuenta de que estamos ante el juego estrella del lanzamiento de Xbox y ante uno de los mejores shooter's subjetivos de cualquier consola.

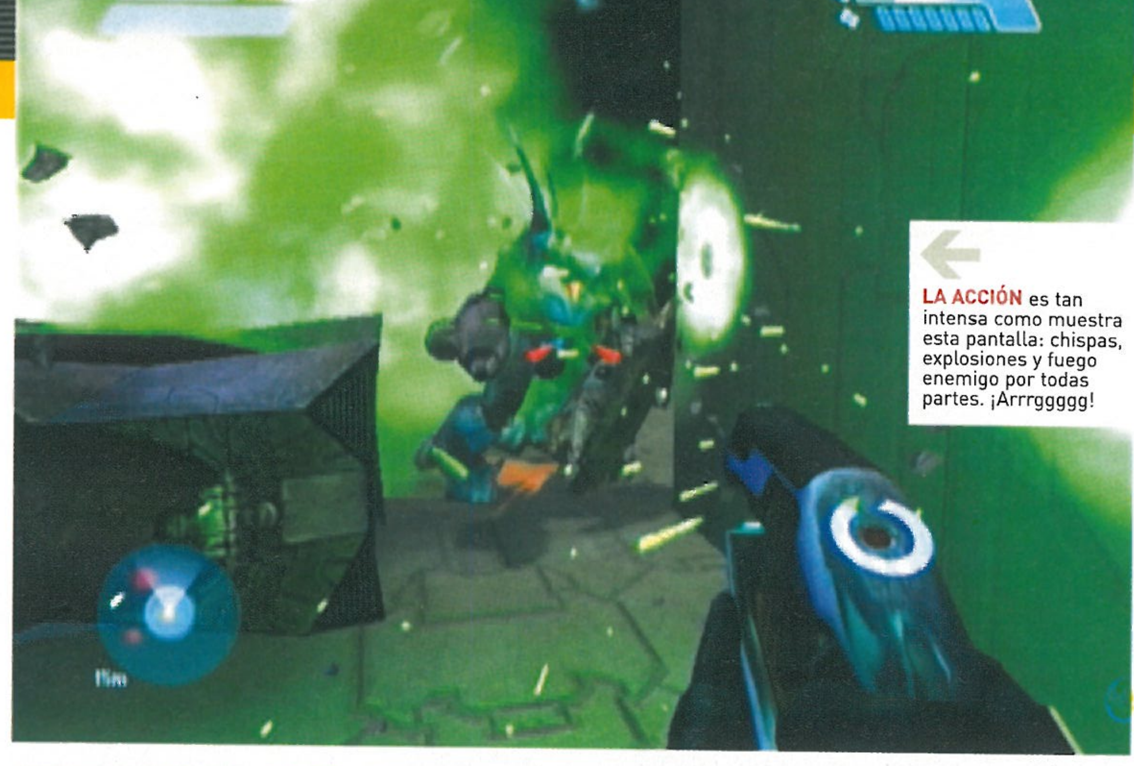
■ **ESTE JUEGO NOS PROPONE** controlar en primera persona a un poderoso marine espacial en un futuro alternativo donde el planeta Tierra ha entrado en guerra con una belicosa raza alienígena conocida como La Alianza. Estos seres pretenden hacerse con un poderoso artefacto que se encuentra en el interior de un planeta llamado "Halo", y como habréis adivinado, a nosotros nos toca impedirlo.

Para ello, tenemos que usar la técnica habitual en los shoot'em up subjetivos: agarrar un arma y disparar contra hordas de enemigos de todos los colores y sabores. Pues bien, la grandeza de «Halo» reside en cómo sabe sacarle partido a una historia y un desarrollo tan habituales mediante un apoteósico apartado técnico, una acción sin descanso y una ambientación fabulosa que hace que sintamos que estamos metidos por completo en el juego como auténticos marines.

En cuanto salimos al puente de mando de la nave en la que comenzamos, todo explota ante nosotros: alucinamos con unos escenarios 3D brutales donde el virtuosismo gráfico se manifiesta en las trabajadas texturas de las paredes y en la solidez de sus escenarios, aún mejores cuando descendemos al planeta y comprobamos la calidad de los exte-







LA ACCIÓN es tan intensa como muestra esta pantalla: chispas, explosiones y fuego enemigo por todas partes. ¡Arrrggggg!



LA ESCOPETA puede parecer un arma atrasada en un futuro alternativo, pero no veáis cómo liquida enemigos.



LOS DIEZ ESCENARIOS del juego desembocan en el centro de operaciones de los aliens, lleno de engendros informes.

ENEMIGOS MUY LISTOS

La inteligencia artificial de los enemigos, sobre todo en los niveles de mayor dificultad, es para echarse a temblar. Los bichos tienen sus estrategias y atacan de la siguiente forma:

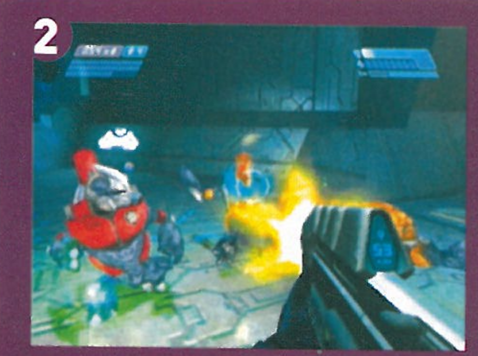


ATACAN EN GRUPO mandando primero un "ojeador" para plantear la estrategia. Terrible.



SE CUBREN ENTRE SÌ, huyen al verse en peligro, saltan a un lado si lanzamos una granada...

2



3



ASÍ ES «HALO»

Tres elementos que hacen de él un gran juego:

1. **TRABAJAS EN EQUIPO** con otros marines dotados de una IA tal que parecen reales.
2. **TIENE UNA ACCIÓN SALVAJE** donde no paras ni un segundo.
3. **SU APARTADO TÉCNICO** es el mejor que hemos visto nunca en un juego de su género. Aquí veis un ejemplo de la solidez y el realismo de sus texturas.



riores. Pronto se nos acercan los primeros enemigos y vemos el tremendo realismo de sus movimientos, el nivel de detalle con el que están realizados, que casi parecen reales, y la enorme inteligencia de sus acciones (se cubren entre sí atacando en grupo, huyen al verse en desventaja...).

→Y ENTONCES NOS METEMOS EN LA ACCIÓN: balas silbando por todos lados, naves que nos atacan desde el cielo, decenas de enemigos que se aproximan, explosiones que surgen por todas partes...

El altísimo grado de inmersión que «Halo» consigue proporcionar es gracias a todo lo anterior, pero también se debe a que hay muchísimas fases donde nos encontramos con compañeros marines a los que tenemos que ayudar y que a su vez nos ayudan, proporcionándonos fuego de ▸▸

MASTER CHIEF

ES EL PROTAGONISTA del juego, un misterioso marine al que nos toca encarnar y del que nada conocemos, salvo que posee un gran poder de combate que tenemos que desplegar a lo largo del juego. Cuando nos reunimos con un grupo de compañeros marines, todos nos tratan con respeto y admiración. Somos auténticos héroes.

ARMAS ORIGINALES

En «Halo» no hay muchas armas, pero sí que son muy distintas a lo visto en otros juegos. Estas son las más llamativas:



RIFLE FRANCOTIRADOR, con zoom de gran alcance y mirilla de visión nocturna. Una gozada.



PISTOLA DE PLASMA que le robamos al enemigo. Puede hacer disparos concentrados.



MISILES TELEDIRIGIDOS de los que no hay escape, aunque no son demasiado potentes.





ESTO SÍ QUE ES REALISMO GRÁFICO

▲ **ESTE GIGANTESCO** humanoide está tan detallado que podemos contar los músculos de su brazo. Y fijáos en las chispas y disparos...

◀ **NUESTROS COMPAÑEROS** marines tampoco son mancos. Lo mejor es que este altísimo nivel de detalle se mantiene a lo largo de las 10 fases del juego, e incluso veremos a decenas de personajes en pantalla sin merma alguna.

MULTIJUGADOR
Tenemos un modo cooperativo para 2 jugadores a pantalla partida, 16 tipos de combate multijugador (sólo contra amigos, no se puede jugar con bots) y la opción de conectar hasta 4 Xbox en red y jugar 16 personas.



LA INCREÍBLE ACCIÓN DE «HALO» ESTÁ APOYADA POR UN PRODIGIOSO NIVEL VISUAL



cobertura, gritándonos para que tengamos cuidado de dónde disparamos e informándonos de algunos objetivos. No podemos darles órdenes, pero como su IA está tan bien realizada como la de los enemigos, no importa, ya que actúan por sí solos, como en la vida real.

MARINES

LEJOS DE SER UNA MERA COMPARSA, los otros marines nos ayudarán en las misiones, apoyándonos con fuego de cobertura. ¡Qué haríamos sin ellos!

➔ **LA VARIEDAD** la encontramos en la posibilidad de utilizar en algunas de las diez largas fases que tenemos por delante unos vehículos y armas de alto poder destructivo, a saber: un jeep, una torreta de rayos de plasma, un deslizador rapidísimo que flota por el aire e incluso un tanque (¡molaaaa!).

En esos momentos la acción cambia a tercera persona y sin ningún tipo de merma gráfica comenzamos a manejarlos sin problema, porque el control durante todo el juego es casi perfecto. Tan perfecto como el apartado sonoro, que sirve para aumentar el nivel de inmersión gracias a un impresionante sonido estéreo con voces en caste-





EL NIVEL DE DETALLE de los enemigos es altísimo, aunque es cierto que no hay más de diez bichos distintos.



ESTAS NAVES de transporte nos acosarán en la segunda fase. Se mueve que da gusto y... disparan igual de bien.

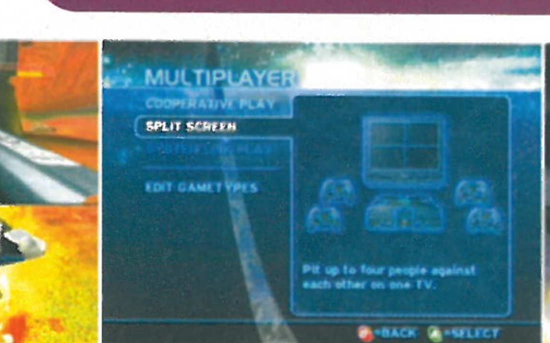


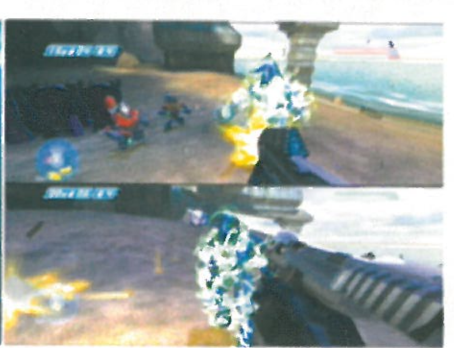


ESTE SIMPÁTICO BICHO da buena muestra de los efectos visuales al disparar a su campo de energía. ¡Son fabulosos!

¿CANSADO DE IR A PIE? SÚBETE A MI JEEP

TRES VEHÍCULOS Y UN CAÑÓN DE FOTONES nos esperan en algunas fases del juego. Se trata de un jeep, un aerodeslizador y un enorme tanque, y al montarnos en ellos la vista cambia a tercera persona para que sea más sencillo manejarlos. ¡Esto sí que es variedad, amigos!







NO ESTAMOS EN «RESIDENT EVIL» aunque esta especie de zombis así nos lo quieran hacer entender. ¡Bluerrggggg!

llano, que mejora hasta el límite si disponemos de un equipo de cinco altavoces, ya que como todos los juegos de Xbox, «Halo» tiene sonido 5.1. real. Es la guinda de un pastel que se redondea con un modo cooperativo para dos jugadores, montones de modos multijugador, ausencia de tiempos de carga dentro de cada fase y cuatro niveles de dificultad. En definitiva, un inmejorable comienzo para Xbox. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **EL APARTADO VISUAL**, a años luz de cualquier otro juego del mismo género en cualquier consola.
- **SU NIVEL DE ACCIÓN** es desbordante. Te sentirás un marine.
- **EL SONIDO** es el toque definitivo.

lo peor

- **LA LENTITUD** con que se mueve el personaje en los escenarios exteriores por la sobrecarga gráfica.
- **LA AUSENCIA DE "BOTS"** para que pueda jugar un solo jugador en los modos multijugador.

alternativas

Dentro de los juegos del lanzamiento de Xbox no hay ningún otro shoot'em up subjetivo. En otras consolas tenéis **«Perfect Dark»** para N64, que sigue siendo la referencia gracias a su profundidad, pese a que quede muy por debajo de «Halo» a nivel técnico, y **«Half-Life»** en PS2, que se sitúa en un honroso tercer puesto.

GRÁFICOS Los mejores de cualquier consola dentro de su género. Lo único achacable es que nos movemos más despacio en los exteriores. **95**

SONIDO Totalmente "acongojante". El ruido de las armas, las explosiones, la música, las voces en castellano... Si tenéis 5.1, subidle la nota a 99. **96**

DURACIÓN Diez fases muy largas, con 4 niveles de dificultad que invitan a "rejugarlo", modo cooperativo y multijugador. Sólo le faltan los "bots". **87**

DIVERSIÓN Con «Halo» vais a disfrutar como enanos, o mejor dicho, como auténticos marines. Es tan directo que te engancha y no paras. **93**

PUNTUACIÓN FINAL 93

VALORACIÓN

«Halo» es un auténtico regalo para todos los amantes de los shoot'em up subjetivos. No nos extraña lo más mínimo que Microsoft lo haya elegido como buque insignia de su nueva consola, pues no sólo es el mejor título del lanzamiento, sino que estamos ante uno de los mejores juegos de la historia dentro de su género. Es posible que no tenga la profundidad de «Perfect Dark», pero a cambio nos ofrece la oferta más salvaje en acción y nos lo presenta bajo un apartado técnico apabullante.

■ ROL ■ SQUARESOFT ■ 1 JUGADOR ■ INGLÉS ■ 15,99€ (2.661 ptas.) ■ + 13 años ■ Lanzamiento 6 de febrero

UN MUNDO FANTÁSTICO recreado con gráficos de 16 bits, pero tan cuidados que casi no se nota la diferencia. Y encima, los escenarios son bastante grandes y tienen objetos en movimiento.

ROL "VIEJO" CON ENCANTO

FINAL FANTASY VI

1

Sony ha tenido un gran detalle con los aficionados al rol al editar para sus consolas este ‹Final Fantasy VI›, título que fue creado para SuperNintendo y que nunca llegó a aparecer en España.

■ **LOS HECHICEROS QUE PROTAGONIZAN** «Final Fantasy VI», se pasan el día entero viajando, viviendo aventuras y peleando en grandes batallas... y todo porque Terra, una antigua servidora del mal, ha decidido pasarse al bando de los buenos y poner fin a la tiranía del malvado imperio. Pero no penséis que es tarea fácil. Para conseguirlo, Terra debe "reclutar" unos cuantos personajes, enseñarles a utilizar la magia (un arte olvidado que sólo ella conoce y que ahora se encuentra encerrado en unos seres llamados Esper) y llevarlos por todo el mundo ayudando a los habitantes de las ciudades que han sido invadidas.

Eso sí, esta historia, que parece sencilla, se va complicando con los recuerdos de nuestra protagonista y al final resulta ser una de las más alucinantes que se han paseado por nuestra consola. ¡Tan interesante como cualquiera de las otras tres entregas para PlayStation!

➔ **EL SISTEMA DE JUEGO** es clavadito al que ya conocéis por los otros juegos. «Final Fantasy VI» tiene tres partes fundamentales: el mapa general, las ciudades (o las grutas) y la zona de combate. El "meollo" del juego se desarrolla en las ciudades: considerables escenarios en 2D



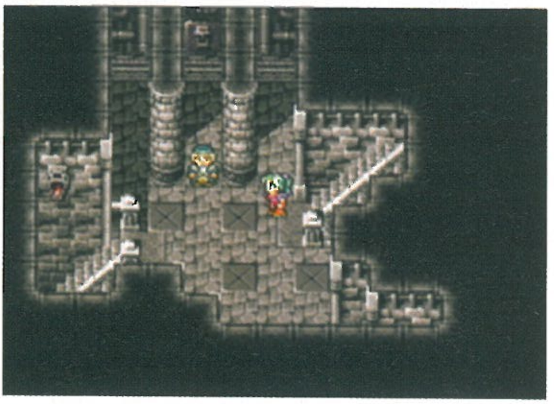
DAVID MARTÍNEZ



LOS PROTAGONISTAS son diferentes en cada parte del juego, así que alternamos las habilidades del ninja, Terra o Edgar.



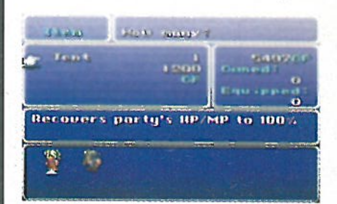
LOS COMBATES se desarrollan por turnos, escogemos el ataque en un menú y esperamos a ver cómo va a resultar.



EL INTERIOR de todas las casas está recreado con mucho detalle (para ser 2D) y casi siempre esconde algún item.

TODAS LAS OPCIONES

Como buen juego de rol, «FF VI» cuenta con un sinfín de menús -en inglés- que nos permiten mejorar las habilidades de un personaje, seleccionar el equipo o cambiar el orden de aparición en combate.



LAS COMPRAS en las tiendas que hay repartidas por cada ciudad también se realizan en un menú.



EL EQUIPO que coloquemos a cada uno de nuestros personajes puede llegar a modificar sus características, aunque el juego nos lo advierte.





DERROTA AL IMPERIO

Para encontrar el destino de Terra hay que ser mucho más que valiente.

1 RECORRER EL MUNDO hasta encontrar los pueblos que han sido invadidos.

2 INVESTIGAR por las ciudades, reclutando nuevos compañeros y aceptando misiones.

3 COMBATIR contra todo tipo de monstruos usando todas nuestras armas.

por los que podemos investigar, hablar con otros personajes e ir cumpliendo las diferentes misiones. Por supuesto, en lugar de estar realizados en 3D, todos estos lugares están representados por sprites que tenemos que investigar "desde arriba".

Para movernos entre una ciudad y otra debemos atravesar el mapa general, un plano completamente plano (valga la redundancia) que muestra rudimentarios efectos de rotaciones y zoom (no olvidéis que el juego estaba diseñado originalmente para una consola de 16 bits).

Por último, los combates, que aparecen aleatoriamente cada poco tiempo, son las partes más espectaculares de «Final Fantasy VI». En lugar de verse en perspectiva cenital, como el resto del juego, podemos observar a nuestros guerreros de lado, mientras escogemos en un menú los ▸▸



RAMU ➔

EL DIOS DEL TRUENO nos ayuda en los combates más difíciles y complicados, pero tarda bastante en unirse a nuestro grupo.

UNA "INTRO" A MEDIDA

Los señores de Squaresoft han desarrollado una intro completamente nueva para esta versión. Por desgracia no son más que imágenes sueltas en las que se ve a los protagonistas del juego. Aún así, mola.



FULL MOTION VIDEO. Esta secuencia de menos de cinco minutos es casi el único vídeo CG que veréis en todo el juego.



LA CALIDAD de las imágenes, como en casi todo lo que toca Square, es impecable. ¡Y la cosa es más espectacular en movimiento!



LOS DEMÁS HABITANTES de «Final Fantasy» pueden hablar con nosotros, entregarnos items o encargarnos una misión.



LOS ATAQUES MÁGICOS sólo están a disposición de Terra y de algún personaje secundario, así que hay que racionarlos.



PODEMOS CONTROLAR un máximo de cuatro luchadores a la vez, una gran ventaja para los combates multitudinarios.



LAS MONTAÑAS son uno de los elementos más trabajados, con efectos de transparencia en las nubes de alrededor.

UN SEGUNDO CD CON UNA DEMO JUGABLE DE «FINAL FANTASY X»

SI TENÉIS UNA PS2 también podréis disfrutar de una espectacular demo jugable de la próxima entrega de la serie. Cuando dejéis de alucinar pensad que, aunque esta demo está en inglés, la versión final del juego estará en castellano.









← IFRIT

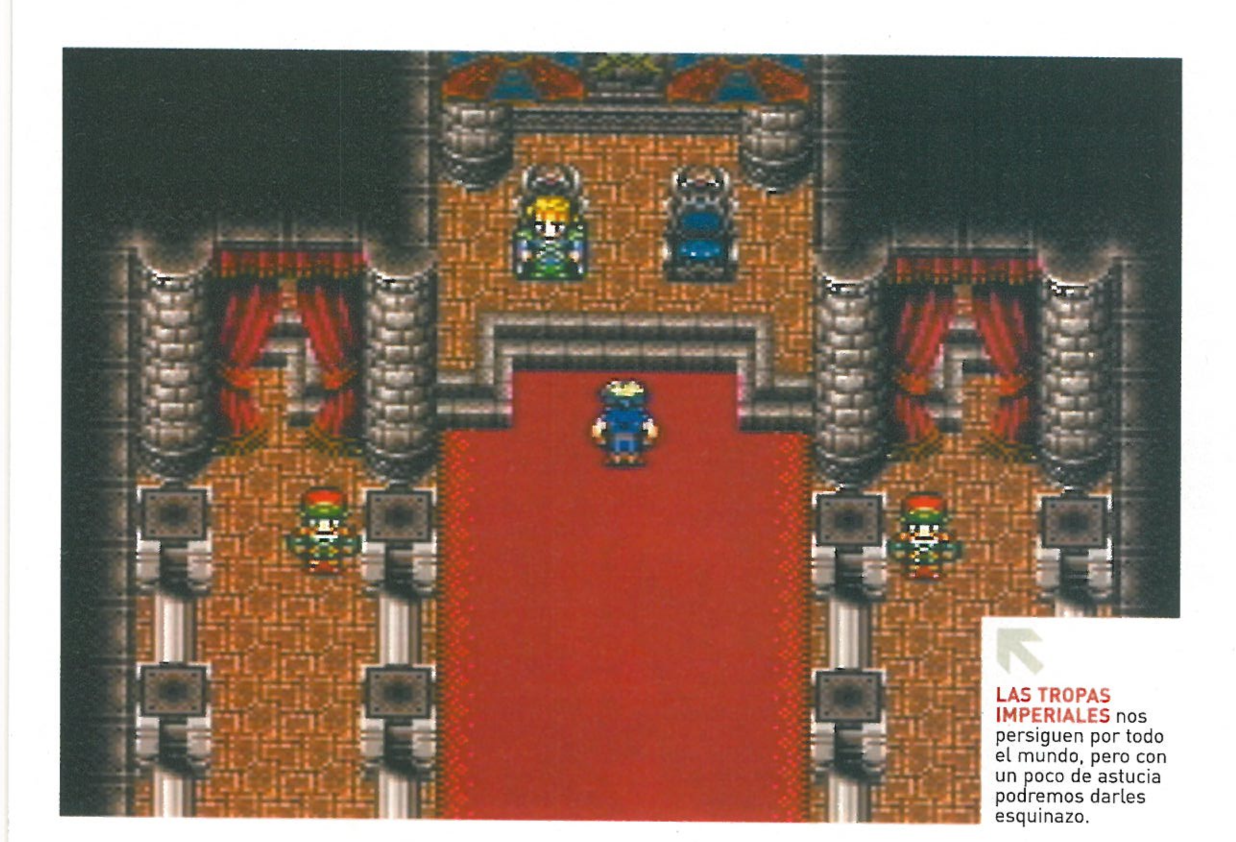
TERRA PUEDE INVOCAR a poderosos espíritus para que le ayuden durante los combates. Ifrit, que también aparece en los juegos siguientes, domina los ataques de fuego.

ataques a realizar o los objetos útiles. Y, la verdad, con un poco de habilidad para no perder puntos de vida, está chupado acabar con cualquier enemigo.

EN CUANTO A LAS OPCIONES DE JUEGO, los más "roleros" pueden estar contentos ya que «Final Fantasy» nos permite cambiar nuestro equipamiento, subir de nivel cuando derrotamos a cierto número de enemigos e incluso realizar invocaciones. Además, todos los elementos del universo Square (Chocobos incluídos) aparecen en esta entrega, así que más de uno echará la lagrimilla.

Pero no penséis que se nota demasiado el cambio entre 16 y 32 bits. Nada de personajes en 3D ni escenarios detallados, claro, pero el desarrollo sigue tan fresco en PSOne como en Super Nes, gracias a unos gráficos sim-





LAS TROPAS IMPERIALES nos persiguen por todo el mundo, pero con un poco de astucia podremos darles esquinazo.

NO HAY DUDA DE QUE ES UN «FINAL FANTASY»

LOS CHOCOBOS no podían faltar. Son una especie de pollos gigantes sobre los que podemos cabalgar de una ciudad a otra.

EL MAGITEK también va de serie. Son unas armaduras tipo mecha que multiplican los poderes de nuestros personajes.

LA MAGIA, como no iba a estar, en lugar de estar en la materia, se encuentra congelada en unos seres llamados Esper.

LOS LUGARES resultan tan espectaculares (en versión 16 bit) como en toda la saga de rol, la mejor de toda la historia.

EL ALUCINANTE ARGUMENTO DE «FINAL FANTASY VI» NOS HACE OLVIDAR MUY PRONTO SU LIMITADO APARTADO VISUAL



LOS MONSTRUOS FINALES cuentan con ataques desconocidos y están escoltados por otras criaturas.



LA MEMORIA DE TERRA nos juega malas pasadas, ya que nos recuerda que hace poco estaba del lado de los malos.

ples, pero efectivos, una música magistral y un argumento apasionante. Vamos que, en cinco minutos uno se olvida de la consola con la que está jugando.

Si queréis pasarlo en grande con vuestra PSOne, (e incluso con vuestra PS2, ¿por qué no?) aquí tenéis uno de los RPG más largos y emocionantes que han salido nunca. Eso sí, que conste que su apartado técnico se ha quedado pelín anticuado. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **EL ARGUMENTO** es uno de los mejores de toda la saga.
- **LA INTRO** en FMV, diseñada para la ocasión.
- **LA DEMO** de «FFX» para PS2 que se incluye de regalo.

lo peor

- **EL APARTADO TÉCNICO** se podía haber mejorado con un poco de esfuerzo. Es bastante anticuado.
- **EL IDIOMA,** una vez más un juego de rol que está en inglés. Una verdadera lástima.

alternativas

Cualquier otro título de la genial saga de Square **«Final Fantasy»** dejará totalmente satisfechos a los amantes del rol (aunque tenemos que decir que el VII es, para nosotros, el mejor).
Si queréis buscar otras experiencias, probad **«Alundra»**, **«Wild Arms»** o **«Grandia»**, pero no son lo mismo.

GRÁFICOS Made in Super Nintendo, planos como un personaje de Southpark y sin efectos... pero cumplen y resultan simpáticos. **60**

SONIDO Como en todos los «Final», las melodías están magistralmente compuestas, y no cansan por mucho que se repitan. Nada de voces. **80**

DURACIÓN Cerca de 50 horas que te mantienen en vito de principio a fin. Y seguro que después de unos meses nos lo volvemos a jugar. **90**

DIVERSIÓN Si sabéis inglés y no os importa el "look" retro (nada de FMVs) seguro que lo pasáis en grande con su genial argumento. **88**

PUNTUACIÓN FINAL 84

valoración

Más vale tarde que nunca, sobre todo porque éste es uno de los mejores «Final» de toda la saga. Eso sí, echamos de menos un pequeño empujoncito en el apartado técnico: más escenas de vídeo, combates más espectaculares, traducción al castellano... cualquier cosa que hubiera convertido a «FF VI» en el mejor juego de rol del momento.
Si sois fanáticos de este género, estáis ante un título totalmente imprescindible, pero, repetimos, está en inglés y gráficamente se nota que tiene sus añitos...

ÓSCAR N. DE LERA



■ MUSICAL ■ SEGA ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO (subtítulos) ■ 59,99€ (9.990 ptas.) ■ TP ■ Lanzamiento: 13 de marzo





¡ASÍ SE BAILA!

Nuestra labor consiste en salvar a base de baile a los humanos secuestrados por los morolians. Y es más fácil de lo que parece:

1. **LOS MOROLIANS** mantienen a unos humanos hipnotizados con el baile, y nos retan a imitar sus movimientos siguiendo el ritmo de la música.
2. **SUS PASOS DE BAILE** son del estilo de "Arriba, Abajo, Arriba, Derecha, Disparo, Disparo" y no sólo hay que memorizarlos, sino también debemos marcar el ritmo, lo que puede llegar a complicar las cosas. Si lo hacemos correctamente liberaremos a los humanos y la audiencia de la emisora subirá como la espuma...



LAS ANIMACIONES de los personajes tienen una calidad alucinante. ¡La verdad es que ver a Ulala en movimiento es una auténtica pasada!





EL CONTROL en esta versión del juego nos ha resultado un pelín más difícil que el de DC, ya que los botones analógicos del Dual Shock 2 no nos permiten ajustar con total exactitud el momento en que tenemos que apretar cada botón. ¡Urg!

COMBATE ALIENS A RITMO DE BAILE

SPACE CHANNEL 5

La reportera más marchosa de la galaxia llega a PS2 dispuesta a liberar rehenes bailando a ritmo discotequero.

■ **LA IDEA DE ESTE JUEGO** es bastante original: unos marcianos están secuestrando humanos y para evitarlo debemos seguir los pasos de baile que le marcan a la protagonista, Ulala, una chavalota que se mueve que no veas. Para ello deberemos repetir al ritmo que nos marque la música secuencias de pulsaciones de los distintos botones del pad: izquierda, derecha, arriba... vamos, como el clásico "Simón" pero en moderno.

El juego reúne bastantes ingredientes como para encandilar a cualquier aficionado a la música: estética "sesentañera", un apartado musical irresistible, unas bailarinas de lo más sugerente... Sin embargo, presenta dos inconvenientes. El primero es que es muy corto, y el segundo que es igual a la versión original para DC que salió hace un año, lo cual, para nosotros, ha supuesto una ligera decepción. Aún así, tiene gracia.

ULALA

La protagonista del juego (que, por cierto, está de muy buen ver) es la reportera de un programa de TV que, para ganar audiencia, deberá mover con gracia sus caderas. Y nosotros encantados...

NUESTRO VEREDICTO

GRÁFICOS	82
SONIDO	87
DURACIÓN	55
DIVERSIÓN	78

Valoración: Con una música muy pegadiza y marchosa, y con un apartado visual impactante, hará las delicias de los amantes del ritmo. El problema es que resulta excesivamente corto.

PUNTUACIÓN FINAL 75

DOS HÉROES SON MEJOR QUE UNO.





SÓLO EN XBOX

Munch y su flatulento amigo Abe se están levantando contra los patanes de Oddworld, los mismos que están acabando con todas las especies a bocado limpio. Únete a la lucha, lidera la revolución contra el insensato poder de sus enemigos y reparte un poco de leña por el camino. Al fin y al cabo, tres héroes siempre son mejor que dos.

www.xbox.com/es/oddworld

PLAY MORE. PLAY ODDWORLD.™





■ ACCIÓN ■ CAPCOM ■ 1 JUGADOR ■ INGLÉS ■ 62,45€ (10.390 ptas.) ■ TODOS LOS PÚBLICOS ■ Lanzamiento: 13 marzo

LOS "MEGA ENEMIGOS" que nos esperan al final de cada nivel son tan grandes como éste, y su único objetivo en la vida es machacarnos. ¡Ya podían dedicarse a jugar al mus y dejarnos en paz!

LAS AVENTURAS DE UN CABALLERO "SALTANTE"

MAXIMO



¿Qué os parecería ser un caballero medieval y derrotar a cientos de enemigos para salvar a 4 princesas secuestradas por un malvado rey? Pues «Maximo» es eso... y mucho más.

■ **LA HISTORIA DE «MAXIMO»** es sencilla, como la de un cuento: nosotros tomamos el papel de un caballero llamado Maximo (no confundir con el gladiador) que debe rescatar a cuatro princesas de las garras de un rey tiránico. El problema es que nada más empezar la aventura, Maximo es asesinado por el rey. Pero tranquilos porque la aventura no termina nada más comenzar, ya que nuestro héroe no tiene ningún reparo en hacer un pacto con la muerte para volver a la vida y cumplir su misión.

→ **EL SISTEMA DE JUEGO** es el clásico de los beat'em up, es decir, nosotros controlamos a Maximo a lo largo de un montón de escenarios 3D enfrentándonos con cantidad de enemigos distintos, como momias, esqueletos y los temibles enemigos finales, para los que hay que encontrar su punto débil. Pero no sólo tenemos que sobrevivir a monstruos "hambrientos de Maximo", sino que también hay que superar unas buenas dosis de plataformas en cada uno de los 35 niveles del juego. Por supuesto, con tanto "obstáculo" en nuestro camino, no podemos despreciar ninguno de los ítems que encontramos esparcidos por ahí, ya sea al matar a un malo o encontrando las llaves que abren unos bo-







LAS ANDANZAS DE MAXIMO están plagadas de combates contra toda clase de enemigos y nos llevan por todo el mundo, desde el polo norte hasta el infierno, con pantanos, cementerios...



ALGUNOS ENEMIGOS van tan protegidos como estos, que llevan un modelito de hielo de la temporada otoño-invierno.



TODAS ESTAS HADAS que nos rodean han sido capturadas y encerradas. Uno de nuestros objetivos es salvarlas.

MAXIMO ES MUY "HÁBIL"

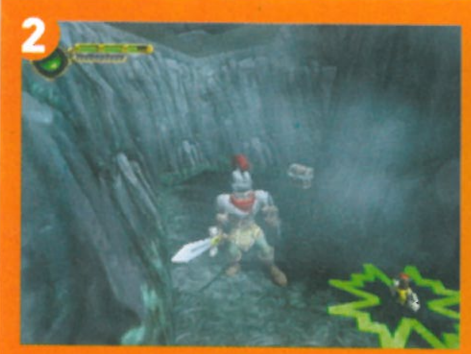
A medida que avanzamos, encontramos ítems que nos proporcionan habilidades distintas, que podemos configurar a nuestro gusto.



LANZAR BOLAS DE FUEGO es sólo una de todas las habilidades disponibles. ¿Otras?, espadazos dobles, lanzar el escudo...



PARA CONFIGURAR las habilidades pausamos el juego y las elegimos en este menú. El orden es muy importante.





CÓMO SE JUEGA

Este es el espíritu de «Maximo» resumido en tres capturas:

1. **LIQUIDAMOS** a espadazos a todos los enemigos que nos encontramos.
2. **RECOGEMOS** los ítems de habilidades que veamos para realizar nuevos ataques e incluso efectos de magia.
3. **SALTAMOS** en todas las plataformas para evitar convertirnos en un polo con sabor a Maximo.

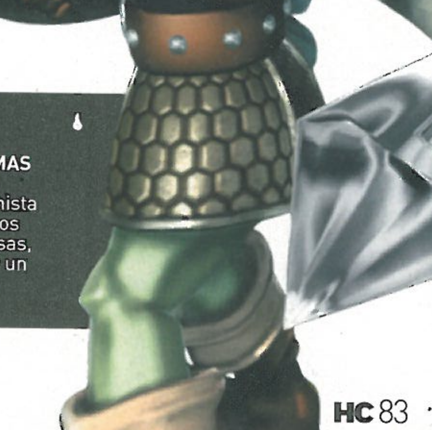
nitos cofres diseminados por los niveles. Entre estos ítems encontramos vidas extra, salud o continuaciones, pero los más interesantes son los de habilidad, la clave del sistema de juego.

→ESTE SISTEMA DE HABILIDADES es una de las cosas más interesantes del juego. Empezamos la partida controlando a Maximo en el mismo cementerio en el que ha sido enterrado (lo cual es lógico, pues acaba de revivir), con las únicas habilidades de saltar, realizar un par de golpes diferentes y protegerse con el escudo. Y así seguimos hasta que encontramos los primeros ítems de habilidad, que nos permiten realizar nuevas acciones, como lanzar el escudo o disparar bolas de energía con nuestra espada, por citar sólo dos ejemplos entre los más de 15 existentes. En cualquier mo- ▸▸



MAXIMO

CABALLERO AL RESCATE DE LAS DAMAS
Este es Maximo, que como ya habréis deducido por su nombre es el protagonista indiscutible del juego. Nosotros tenemos que ayudarle a rescatar a sus 5 princesas, aunque ello signifique pelear con mil y un monstruos o saltar sobre ríos de lava.



CALIDAD GRÁFICA

«Maximo» es uno de esos juegos que entran por los ojos gracias a su cuidado apartado gráfico, muy bueno en cada uno de sus apartados. Fijáos:



EFECTOS DE LUZ como éste están a la orden del día si tenemos una buena espada.



LOS ESCENARIOS tampoco se quedan atrás en calidad y si no mirad (o mejor, admirad) esto.



EL AGUA también tiene sus efectos, ya sea la de un pantano apestoso o la de un río cristalino



CONVERTIRNOS EN BEBÉ y en viejete son los ataques favoritos de este mago, que disfruta ocultándose en cofres



LOS ENEMIGOS GRANDES no sólo nos esperan al terminar cada nivel, sino que abundan en cada esquina.¡Menudo Yeti!



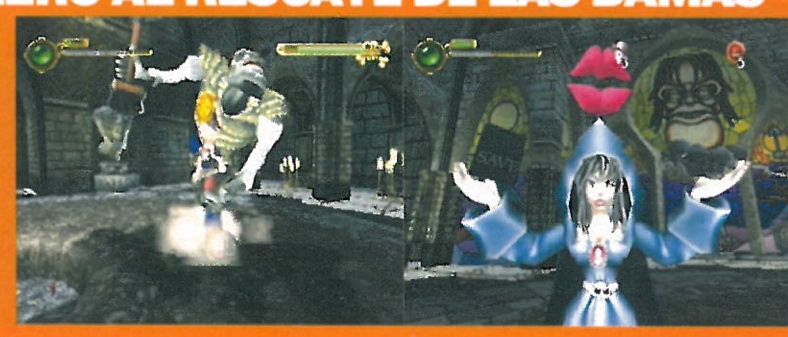
CONGELAR A LOS MALOS es una buena técnica si nos molestan demasiado, así se están quietos un buen rato.



LOS ESQUELETOS VUELAN si les damos bien fuerte, pero no tengáis escrúpulos y rematadlos cuando estén en el suelo.

UN CABALLERO AL RESCATE DE LAS DAMAS

4 PRINCESAS ATRAPADAS, necesitan nuestra ayuda, así que por mucho que nos apetezca "curtir" al rey que nos asesinó, lo primero son las nenas, perdón, las princesas. Para salvarlas, primero hay encontrar el punto débil del enemigo final que las custodia y acabar con él. Una vez rescatadas, las princesas nos lo agradecen con una armadura o un besito. ¿Sabéis ya que elegir?



← CAPITÁN CADAVER

UNO DE LOS ENEMIGOS finales de nuestro "gladiador". Para todos ellos hay que encontrar su punto débil, y el de éste NO es la pata de palo...

mento podemos llevar y usar tantas habilidades como encontremos, pero sólo tres de ellas se mantienen cuando nos matan, el resto se pierden. Este número se amplía cada vez que rescatamos a una princesa, así que nos conviene encontrarlas, majetes. Por eso somos nosotros los encargados de elegir, pulsando SELECT mientras jugamos, cuáles queremos mantener si nos matan. Esta configuración permite ajustar las habilidades del personaje a nuestro estilo, es decir, que si no nos gusta pelear cuerpo a cuerpo, guardamos los golpes a distancia o, si lo preferimos, convertirnos en "lata humana" manteniendo los escudos.

→DEL APARTADO GRÁFICO hay que destacar los escenarios, que tienen una ambientación medieval muy bonita, y los enemigos, que están plagados de de-



LA ESPADA DE FUEGO es sólo un ejemplo entre todos los tipos de armas que encontramos en nuestra aventura. También hay espadas de luz, de hielo... vamos para todos los gustos. Y meten una caña que no veas, oye.

■ «MAXIMO» ES UNA DIVERTIDA MEZCLA ENTRE BEAT'EM UP Y PLATAFORMAS ■



EL FINO SENTIDO DEL HUMOR que destila el juego se puede apreciar en estos calzoncillos "fashion" que lucimos.



LOS ENEMIGOS TAMBIÉN TIENEN HABILIDADES, algunas s tan "guays" como aparecer súbitamente detrás nuestro.

talles. Además, la cantidad de efectos visuales hacen que sean más chulos que el pirulo (toma ya). Pero lo que más mola es el look desenfadado del juego, muy acorde con el espíritu de «Ghost and Goblins» (la clásica recreativa en la que se inspira «Maximo»): no faltan los gayumbos de corazoncitos del protagonista (que veremos cuando nos "curren") o enemigos con un enorme callo en el pie. ¡Mola!

SIEMPRE PROTEGIDO

En su batalla contra las huestes del mal son tan importantes los ataques, como una buena defensa. Por ello, Maximo cuenta con una espada para lo primero, y un escudo y una armadura para lo segundo. Aunque este tipo siempre se las arregla para encontrar, en pleno campo de batalla, mejores escudos y armaduras.



EL CASCO CON "ESCOBA" o la armadura dorada nos protegen el cuerpo de espadas enemigas



LOS BAÚLES esconden bonitos escudos y armaduras, aunque antes hay que hallar las llaves.



LAS ESPADAS no protegen de nada, pero como la mejor defensa es un buen ataque...

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LAS HABILIDADES**, que nos "pican" al tratar de hallarlas todas.
- **LOS GRÁFICOS**, que tienen muy buena calidad y son muy simpáticos.
- **LOS JEFES FINALES**, para los que hay que hallar el punto débil.

lo peor

- **LA DURACIÓN**, pues te pica tanto que no paras hasta que lo acabas (en una semana más o menos) y no ofrece extras para repetir.
- **PERDER LAS HABILIDADES** cuando nos matan. ¡Vaya p... faena!

alternativas

Aunque a primera vista no lo parezca, **«Devil May Cry»** es un juego con un desarrollo muy parecido a **«Maximo»**, aunque, por supuesto, tiene una mayor calidad técnica y una historia más seria y profunda. La mejor alternativa es **«Jak & Daxter»,** un juego que, a pesar de que le da a las plataformas un mayor protagonismo, resulta más divertido.

■ **GRÁFICOS** Escenarios 3D, enemigos muy detallados y montones de efectos visuales, aunque no se vean demasiados enemigos en pantalla. **85**

■ **SONIDO** La banda sonora del juego es muy buena, acompañada de buenos efectos sonoros. Le falla la falta de doblaje al castellano en la intro. **84**

■ **DURACIÓN** Con lo enganchante que es el juego, las 36 fases se os acabarán pronto. Y una vez terminado, no hay alicientes para repetir. **70**

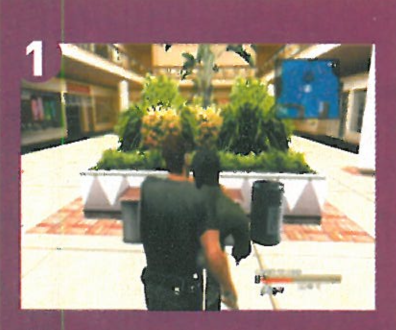
■ **DIVERSIÓN** El sistema de habilidades, el sentido del humor y todos los secretos ocultos suplen unos ligerillos problemas con la cámara. **84**

PUNTUACIÓN FINAL 83

valoración

«Máximo» es uno de esos juegos que te "enganchan" desde el primer momento gracias a un apartado gráfico muy llamativo y a un desarrollo simple pero superadictivo. Pero la cosa no se queda ahí: tenemos además el original sistema que nos deja ajustar las cualidades de Máximo al máximo (chiste fácil), o ese fino sentido del humor que envuelve todo el juego. Vamos, que a poco que te guste repartir mamporros y saltar de plataforma en plataforma ¡no podrás parar de jugar!

■ AVENTURA ■ SEGA ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO (textos) ■ 59,50€ (9.990 ptas.) ■ + 18 años ■ Lanzamiento 27 de Febrero







NO SÓLO ACCIÓN

El desarrollo de este juego engloba los mejores ingredientes del género.

1. SE IMPONE EL SIGILO. En nuestra investigación nos enfrentamos a toda una numerosa banda: lo mejor es acabar con sus soldados de forma silenciosa, para que no avisen a sus compañeros.

2. NO OS PERDÁIS NI UN DETALLE, pues en cualquier lugar de sus complejos y detallados escenarios puede estar la clave para la resolución de sus puzzles. No son muchos ni muy complicados, pero cumplen su papel.

3. ...E ID PREPARANDO EL CASCO a la hora de conducir esta flamante moto. La usamos para ir de un escenario a otro y dependiendo de nuestra habilidad conseguimos puntos de conducción: si no superamos el mínimo, no podemos entrar en el siguiente nivel.



LA DURA VIDA DE UN CAZARREC

HEADHUN

La acción policiaca es la protagonista de este juego, en el que nos metemos en la piel de un duro y cínico cazarrecompensas.

JACK

Con un pasado tan oscuro como sus gafas de sol, el protagonista de «Headhunter» es un tipo duro de verdad. Nada le detendrá hasta que no le dé respuesta a sus muchas preguntas.

■ **CON UN ESPÍA COMO ÚNICO PROTAGONISTA**, llega a PS2 esta aventura con lenguaje y ritmo de película, y en la que brilla con luz propia su complejo e inquietante argumento.

Nos encontramos en California, en un futuro cercano. El control de la criminalidad está en manos de la ACN, compañía que ha creado un equipo de mercenarios cazarrecompensas (o de "headhunters", que se dice en inglés).

Uno de ellos es Jack Wade, un tipo duro y con un oscuro pasado que recibe el encargo de descubrir quién está tras el reciente asesinato de Christopher Stern, fundador de la ACN.

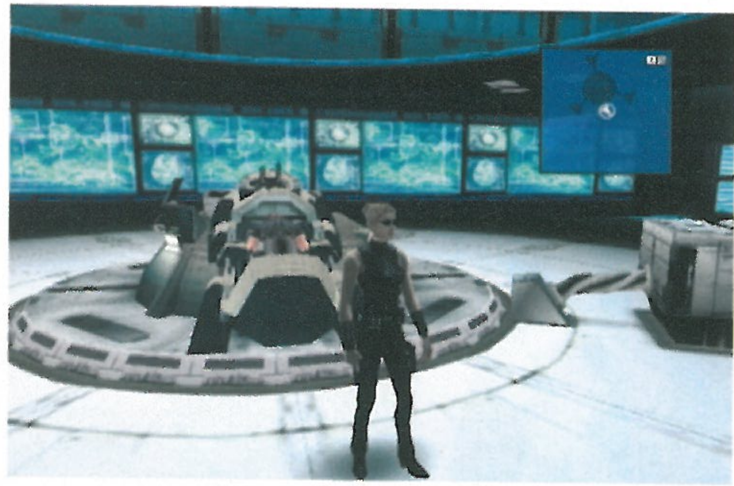
Una compleja trama para un título de los que enganchan desde el primer momento, al combinar muchos y muy buenos ingredientes que ya habíamos visto en otros títulos. Hablamos de fases de infiltración (al estilo de «Metal Gear»), aderezadas con la resolución de puzzles tipo "survival horror", de enfrentamientos a tiro limpio que pueden recordar a la saga «Syphon Filter», o

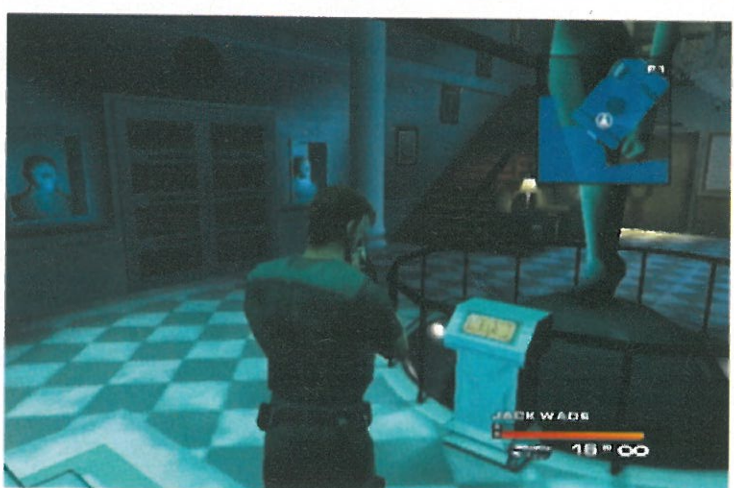






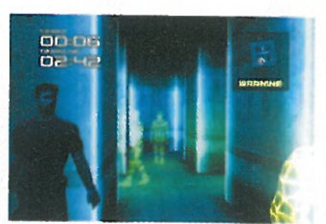
¡QUÉ NIVELAZO! Los escenarios 3D del juego están todos generados en tiempo real lo que es aún más sorprendente, al ver el grado de detalle con el que han sido tratados.





LICENCIAS PARA EL MEJOR ESPÍA





LA ÚNICA MANERA DE PROGRESAR en el juego pasa por lograr las licencias de la agencia de cazarrecompensas "L.E.I.L.A". Es una especie de academia virtual con pruebas de entrenamiento muy parecidas al "VR Training" de «Metal Gear Solid». Conseguir estas licencias es crucial para obtener nueva información de los criminales y de nuestros siguientes objetivos.

OMPENSAS
TER

de niveles de conducción sobre una moto con la que recorremos la ciudad.

→TODO ELLO ESTÁ RECREADO CON UN RITMO muy cuidado y con la firme base de un apartado técnico irreprochable: todos los escenarios están cuidados al detalle, y la cámara trabaja de lo lindo para ofrecernos los planos más impactantes. Unidle a esto la estupenda animación del versátil Jack Wade, así como del resto de personajes, y una de las mejores bandas sonoras que hemos escuchado en un juego y obtendréis como resultado una aventura trepidante y muy variada. Eso sí, con una duración aproximada de unas 15 horas...



ANGELA es la compañera de Jack durante el juego, y también deberemos controlarla en algunas fases. ¿Habrá romance?



COMO EN «R.E. CODE: VERONICA X», la cámara está fija en un punto, pero nos sigue. Y los planos que ofrece, de cine...

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **SU ARGUMENTO**, entre el cine negro y la ciencia ficción. De película.
- **EL RITMO DE JUEGO**, tan bien llevado, lo hace altamente adictivo.
- **LA VARIEDAD** de ingredientes de la aventura, con acción, puzzles...

lo peor

- **EL CONTROL DE JACK** aunque es sencillo, no es del todo preciso, obligándonos a extremar el cuidado.
- **LA DIFICULTAD** del juego podía ser mayor, sobre todo con los jefes finales: los ganamos con la gorra.

alternativas

El primer referente que salta a la vista es el genial **«MGS 2»**: aunque no tienen el mismo nivel técnico, el título de Sega puede mirar al de Konami sin complejos en lo referente a diversión. . Y si apuntamos hacia otras líneas, podemos tener a **«R.E. Code: Veronica X»**, como aventura, o incluso **«Extermination»**, con mucha más acción.

GRÁFICOS	Una de sus principales bazas, con escenarios llenos de detalles, personajes bien animados, y todo con todo tipo de efectos.	88
SONIDO	Nada menos que una orquesta sinfónica se encargó de grabar su genial banda sonora, con melodías inspiradas y buenos efectos.	87
DURACIÓN	Con unas quince horas, como aventura está bien. Lo malo es que no cuenta con elementos (secretos) que inviten a jugarlo otra vez.	75
DIVERSIÓN	Aunque el control de su protagonista no es el más preciso que vemos, el título tiene tanto que ver y un ritmo tan conseguido...	90
PUNTUACIÓN FINAL		**89**

valoración

El lanzamiento de este título en PS2 ha supuesto una más que agradable sorpresa, sobre todo teniendo en cuenta que acaba de salir en Dreamcast. Resulta evidente que se trata de un juego inspirado en muchas otras aventuras, tanto en las de acción tipo «Metal Gear», como en los "survival horror" al estilo «Resident Evil» (por los puzzles, más que nada), pero lo cierto es que «Headhunter» ha sabido tomar lo mejor de cada una, dando como resultado un juego emocionante, entretenido y con un ritmo "de película".

■ LUCHA ■ TECMO ■ De 1 a 4 JUGADORES ■ INGLÉS ■ 69,00 (11.148 ptas.) ■ +18 años ■ Lanzamiento: 14 de marzo

EL APARTADO GRÁFICO es, sin duda, lo que más impresionados os va a dejar de todo el juego. Y no os fijéis sólo en las chicas (si podéis), sino también en el impresionante diseño de las catorce zonas de combate.

¡LAS CHICAS AL PODER!

DEAD OR ALIVE 3



Con la tercera parte de su saga de lucha, Tecmo no sólo sigue demostrando que las chicas guapas pueden luchar muy bien, sino además, que Xbox es capaz de hacer grandes maravillas gráficas.

■ **EL GÉNERO DE LA LUCHA** se estrena en la nueva consola de Microsoft de la mejor manera posible: con un juego que os dejará flipados por su gran nivel técnico, y que además ofrece un sistema de control muy sencillo, ideal para los que os guste disfrutar de la lucha sin complicaros con los botones.

Para comenzar, contamos con nada menos que 9 modos de juego diferentes: Story (en el que luchamos siguiendo un pequeño argumento), Time Attack (varios combates seguidos en el menor tiempo posible), Survival (¿cuántas peleas aguantas con una sola barra de energía?), Tag Battle (combates por parejas, pudiendo cambiar de luchador en cualquier momento durante el combate) y Team Battle (combates por equipos de hasta 5 personajes). Estos dos últimos, además, permiten jugar hasta 4 personas simultáneamente, y el resto son los modos Versus, Watch, Sparring y Theater, que ofrecen opciones secundarias y seguramente os ocupen menos tiempo. Vamos, que opciones para comenzar a jugar hay de sobra.

➔ **LOS LUCHADORES** disponibles ofrecen una gama de movimientos realmente enorme, aunque actualmente no se puede decir que los 16 personajes selec-







LOS DETALLES en los personajes resultan muy llamativos, como el movimiento del pelo y la ropa de las luchadoras. ¡Genial!



HAY GRAN VARIEDAD de movimientos para cada luchador, aunque las animaciones podrían ser un poco más fluidas.



LAS LLAVES son, una vez más, una de las claves del control del juego, ya que se realizan apretando un simple botón.

SÚPER SEXY

Durante las peleas -y más aún en los vídeos de los finales-, os vais a quedar con los ojos como platos cuando veáis lo impresionantes que están todas las luchadoras de «Dead or Alive 3». No es parte del juego en sí, pero claro, si perdéis un combate, ¡os alegrarán la vista!

2



3



LA "SEXY-LUCHA"

Si quieres saber de qué va esto, estos son los puntos más importantes de esta nueva entrega de la saga:

1 LAS CHICAS con eso escotes, transparencias, aberturas... si te dejan frío, es que eres madera, colega. Por cierto, también hay tíos.
2 EN LOS ESCENARIOS la cantidad y calidad de efectos gráficos es impresionante, y además son interactivos y se tienen diferentes niveles.
3 LOS TRES PERSONAJES NUEVOS Hitomi, Christie y Brad Wong son las nuevas incorporaciones al grupo.

cionables (hay otro oculto, pero tendréis que pasaros el juego para desbloquearlo) formen un plantel demasiado grande. Eso sí, basta con ver en movimiento las... piernas (ejem) de cualquiera de las chicas -sin duda, las más sexys que hemos visto nunca en ningún juego-, para que se perdone el hecho de que, a decir verdad, no hay muchos personajes para elegir.

Pero si los luchadores tienen un nivel técnico alto, donde de verdad destaca el juego es en los escenarios. En total hay 14, y aparte de poder lanzar al rival a niveles inferiores (que es otra de las señas de identidad de la saga), también permiten golpearlo contra ciertos obstáculos.

A LA HORA DE LUCHAR, este juego se convierte en un auténtico espectáculo en la pantalla, ya que su facilidad de manejo

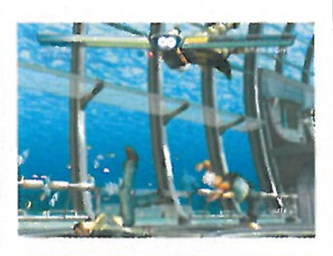


CHRISTIE

ESTA CHICA DE PELO BLANCO es uno de los tres personajes nuevos que aparecen en «Dead or Alive 3». Su belleza sólo es comparable a su dureza en la lucha, y como podéis ver, le sobran "razones" para pelear a la tía.

PELEAS EN GRUPO

Una de las posibilidades más interesantes que tiene el juego -aunque ya la ofrecía «Dead or Alive 2»- es el modo de combates en grupo (tag). Este modo consiste en seleccionar a dos personajes para jugar, y podemos cambiarlos en cualquier momento (el que está "en reserva" recupera algo de energía). ¡Hasta es posible ejecutar golpes especiales combinados!





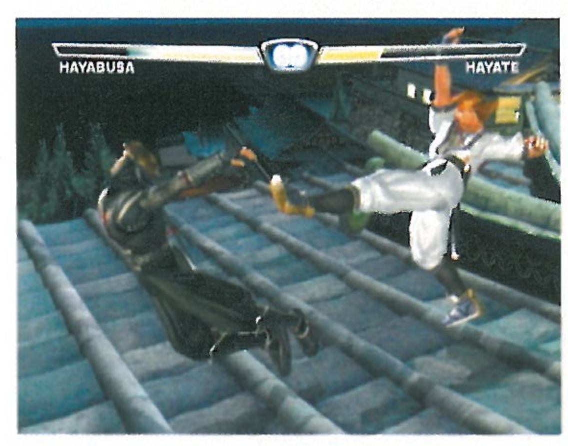




LOS OBSTÁCULOS que veréis en los escenarios, como esos bloques de hielo, pueden usarse para lanzar al contrincante.



EIN es el único personaje oculto, y lo podréis desbloquear acabando el juego con todos los personajes. ¡Enhorabuena!



LOS ESCENARIOS siguen teniendo varias alturas, de forma que podéis lanzar fuera al rival y caer en zonas como ésta.



EL ENEMIGO FINAL es una mezcla entre Yoshimitsu y Darth Maul, y aparece en un escenario lleno de efectos gráficos.

¿ES O NO MUY PARECIDO A «DEAD OR ALIVE 2»?

COMPARANDO estas dos pantallas, la de la izquierda de «DOA2» que salió en PS2 y DC, y la de la derecha de «DOA3» de Xbox, se puede comprobar el apreciable salto cualitativo que ha experimentado la serie en escenarios y texturas (más que en el diseño de los luchadores) gracias a la potencia gráfica de Xbox. Lo que apenas ha cambiado ha sido el estilo de simulación, sencillo y muy manejable.





← HITOMI

A ESTA NUEVA LUCHADORA no le preocupa en absoluto el no contar con unos pectorales de infarto, porque con su habilidad para el kárate puede dejar a sus contrincantes igual de flipados.

(sólo se usan cuatro botones para realizar todos los movimientos: puñetazo, patada, llaves y los contraataques) permite que, casi desde la primera partida, sea posible realizar decenas de golpes y llaves de todo tipo sin complicaciones. A los más expertos quizá les parezca un sistema un poco simple, sobre todo si alguna vez han jugado a títulos del estilo de «Tekken», pero con ello se consigue que resulte una opción ideal para jugar con los amigos, y más aún aprovechando las opciones multijugador que incorporan algunos de sus modos de juego.

SI HABÉIS JUGADO alguna vez a la versión anterior (que apareció en Dreamcast y PS2 hace un año), quizá os parezca que los personajes son demasiado parecidos a los de antes, que los tres nuevos no resultan suficien-

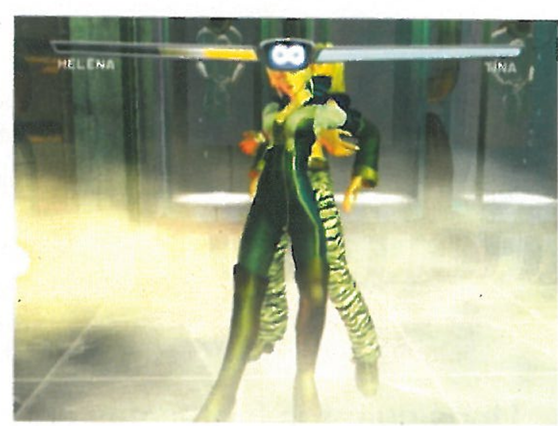


EL DISEÑO de los personajes presenta una aspecto notable, gracias a la utilización de gran cantidad de polígonos y texturas de gran calidad, pero esperábamos un salto mayor con respecto a la segunda parte. Tal vez en la 4º entrega...

■ LO MÁS INTERESANTE DE «DEAD OR ALIVE 3» SON SUS ATRACTIVAS CHICAS Y LA CALIDAD DE LOS ESCENARIOS ■



LA CÁMARA ofrecerá en todo momento la perspectiva más espectacular posible, sobre todo cuando ejecutamos llaves.



LOS MOVIMIENTOS son muy fáciles de realizar, y además se ha incorporado alguno nuevo respecto al juego anterior.

tes o que los modos de juego son los mismos de siempre, y quizá no os falte parte de razón.

Pero teniendo en cuenta que se trata de una saga que se ha trasladado en exclusiva a Xbox, y que es su primer juego de lucha, no se puede negar que «Dead or Alive 3» es un título muy notable, sobre todo para varios jugadores, y que por sus estupendos gráficos resulta una delicia para la vista... masculina, sobre todo.

LOS TRES PERSONAJES NUEVOS



HITOMI: Esta jovencita alemana, que tiene sólo 18 añitos, se ha introducido en el torneo «Dead or Alive» para poner a prueba las aptitudes con el kárate que le enseñó su padre. ¡Y además tiene unas piernas increíbles!



CHRISTIE: Aparte de que nos recuerda un montón a la chica del anuncio de "Busco a Jacq's" (por ese escote abierto, más que nada), esta guapa inglesa utiliza técnicas de lucha She Quan para dar caña a sus rivales. Eso sí, lo que aún no hemos averiguado es dónde se ha teñido el pelo...



BRAD WONG: Este excéntrico luchador procedente de China se pasa el día bebiendo, afición de la cual ha sacado su estilo de combate "borracho". Pero no lo subestiméis, porque es capaz de dejaros KO antes de que podáis decir: "¡Una cerveza, por favor!"

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **LOS ESCENARIOS,** que tienen una calidad fuera de lo común.

■ **LAS CHICAS** ¡Con esos cuerpos es casi imposible concentrarse!

■ **EL CONTROL** Por su sencillez, es ideal para jugar con los colegas.

lo peor

■ **EL DISEÑO DE LOS PERSONAJES** podían haber sido aún mejor teniendo en cuenta que la anterior versión tiene un año.

■ **LOS LUCHADORES** Contar con sólo 16 personajes no es suficiente.

alternativas

Como la consola acaba de salir a la venta, aún no existe competencia directa para este juego de Tecmo. Eso sí, si apuramos un poquito (bueno, bastante) en el género, es posible encontrar combates cuerpo a cuerpo en **«Star Wars: Obi Wan Adventures»**. Aunque, desde luego, **«Dead or Alive 3»** le da mil vueltas en todos sus apartados técnicos.

■ **GRÁFICOS** Los personajes tienen un nivel alto (aunque podían ser aún mejores), pero los escenarios son flipantes, lo mejor del juego. **85**

■ **SONIDO** La cañera banda sonora tiene como broche 3 temas de Aeromisth, que le van muy bien al juego. Los efectos dan la talla. **82**

■ **DURACIÓN** Los 16 luchadores y 9 modos aseguran una cierta variedad, pero al no ser muy difícil, el juego se puede "gastar" un poco pronto. **75**

■ **DIVERSIÓN** La sencillez del control os permitirá jugar combates sin complicaros mucho la vida, lo cual está muy bien si jugáis con amigos. **82**

PUNTUACIÓN FINAL 82

valoración

Sin contar con el hecho de que se trata de un juego de control más bien simple (hay bastante gente que prefiere el estilo más complejo de «Tekken»), no cabe duda de que estamos ante un juego de lucha muy vistoso a nivel gráfico. Por supuesto, las mareantes curvas de las chicas invitan a jugar un combate tras otro y disfrutar con las decenas de efectos gráficos que se ve en cada escenario. Se le echa en falta movimientos nuevos y algún personaje más para haber llegado aún más lejos, pero es un gran juego de lucha.

SERGIO MARTÍN

■ ACCIÓN/PLATAFORMAS ■ WANADOO ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 54,99€ (9.150 ptas.) ■ TP ■ Lanzamiento 1 de Marzo





DE VEZ EN CUANDO también nos tocará dar su merecido a algún que otro jefe de final de fase, pero no son muy difíciles.



LAS ARMAS SECUNDARIAS nos resultan de gran ayuda, e incluso son necesarias para desbloquear lugares secretos.





¡A TODO GAS! Para ir de un lado a otro deberemos subirnos a bordo del Ecto-1.

ACCIÓN PARA FANTASMAS

La gran mayoría de los niveles del juego se van superando mediante la siguiente mecánica:

1. PISTOLA EN RISTRE, comenzamos a disparar a todo bicho ectoplásmico que nos encontremos por la fase, intentando mientras atrapar todos los ítems que podamos.
2. TENDREMOS QUE CAMBIAR DE PERSONAJE en algunas zonas para aprovechar sus habilidades: el chico es más lento, pero tiene mayor potencia de fuego y lanza bombas y la chica es muy ágil y puede poner trampas. Tras unos cuantos cientos de brincos y un montón de disparos, por fin logramos localizar el correspondiente trozo del cuadro que tenemos que componer. ¡Ya sólo nos faltan por encontrar 11 más! Paciencia, que todo acaba llegando...

DISPAROS

Como podéis comprobar, los personajes del juego están basados en los de la serie de dibujos, y en lugar de usar su clásica aspiradora, acaban con los fantasmas a tiros.

¡TODOS A CAZAR FANTASMAS!

EXTREME GHOSTBUSTERS

Unos cuantos fantasmas andan sueltos por las calles de New York City, y alguien tiene que pararles. ¿Te atreves a hacerlo tú?

■ **EL ARGUMENTO** de este título, que mezcla acción y plataformas, nos obliga a recuperar las 12 partes de un misterioso cuadro para poner fin a la a la horda de espectros que se han adueñado de la ciudad. Para llevar a cabo dicha tarea, tenemos que recorrer a pie más de 12 de niveles cargados hasta los topes de seres de ultratumba, a los que debemos ir despachando a base de disparos con cualquiera de los dos "cazafantasmas" protagonistas. Y precisamente este aspecto es el que más gracia le da al juego, pues tenemos que alternar el control de ambos durante las fases para ir superando distintas situaciones.

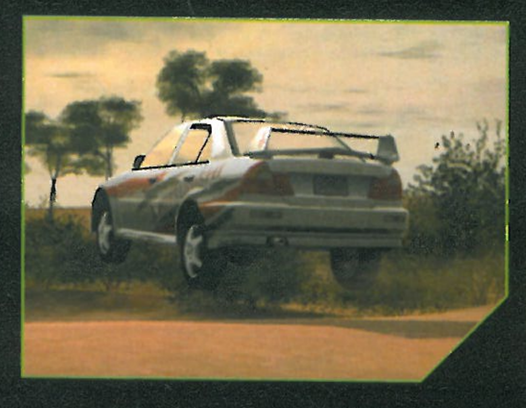
A esta entretenida mecánica de juego, hay que añadirle un correcto acabado técnico, y sólo falla un poco la duración, por lo que es un título recomendable para los fans de este género. HC

NUESTRO VEREDICTO

GRÁFICOS	78
SONIDO	74
DURACIÓN	59
DIVERSIÓN	79

Valoración Con este juego os lo vais a pasar en grande, gracias a su divertido desarrollo y a su buen acabado técnico, pero es una lástima que se quede algo corto. ¡Más fases, por favor!

PUNTUACIÓN FINAL 76















CONDUCE POR DONDE TE DÉ LA GANA.



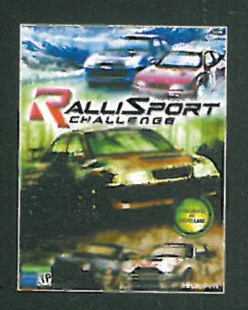






Controlar un coche a más de 240 Km/h no es difícil. Lo complicado es hacerlo sobre el barro, bajo la lluvia, sobre hielo, con otros coches pisándote los talones, esquivando gente, animales, árboles, contrarreloj, contra tus amigos, contra tus enemigos, contra ti mismo. Si no puedes con todo, no te apures, cada vez que te estrelles serás recompensado con un bonito golpe en la carrocería, así todos podrán ver lo malo que eres. Al fin y al cabo, eso es lo que pasa cuando conduces por donde te da la gana.

www.xbox.com/es/rallisport PLAY MORE. PLAY RALLISPORT CHALLENGE.





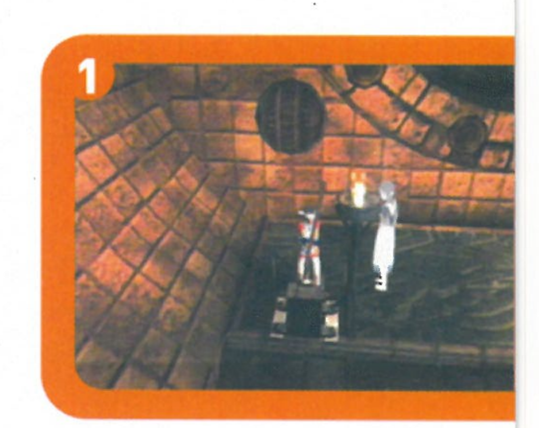
TOTALMENTE EN CASTELLANO

■ AVENTURA ■ SONY ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO (subtítulos) ■ 57,00 € (9.484 ptas.) ■ TP ■ Lanzamiento: 20 de Marzo

EN «ICO» HAY QUE USAR LA CABEZA. Pero no para rompérsela. El protagonista deberá hacer gala de todo su ingenio para intentar salvar a su extraña amiga y a él mismo de todos los peligros que les acechan.

EMOCIONES Y AVENTURA VAN "DE LA MANO"

ICO



Escapar de un gigantesco castillo repleto de puzzles, abismos y enemigos es un reto de por sí, pero... ¿y si además debemos ir guiando a una princesa que no sabe hablar nuestro idioma?

■ **NACER CON CUERNOS** debe ser una faena. Si no, que se lo digan a Ico, al que han encerrado en un castillo por ser "diferente". Por si eso no fuera suficiente, ahora que se decide a escapar tendrá que guiar a una misteriosa princesa de piel pálida a través de puentes, calabozos y torres, mientras la ayuda a superar distintos obstáculos.

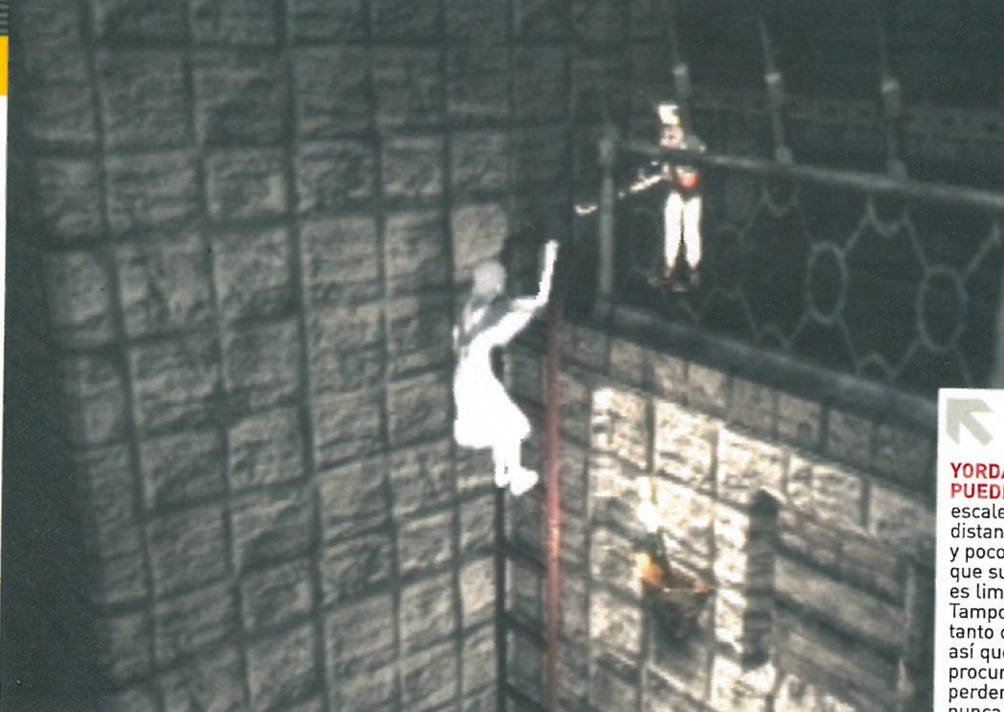
Para comunicarnos con Yorda (así se llama la princesita) sólo podemos llamarla o hacer gestos, ya que habla un idioma incomprensible. Pero tranquilos, que no hace falta aprender ningún lenguaje por signos: basta con pulsar R1 para llamarla, cogerla de la mano o ayudarla a subir pequeñas alturas. La chica nos lo agradecerá abriendo las infranqueables puertas que conducen al siguiente nivel.

Afortunadamente, Ico cuenta con diversas habilidades que le ayudan a facilitar el camino a Yorda: puede trepar, escalar, nadar, saltar, balancearse en cuerdas y cadenas... Vamos, un "chico para todo" que también tiene que darle al coco: ¿el portón no sube de ninguna manera? Pues tendremos que hacer bajar una lámpara para conseguirlo. ¿El camino está demasiado alto? Entonces habrá que subirse a las aspas del molino y dejar que nos lleven a él. Y si estos puzzles son

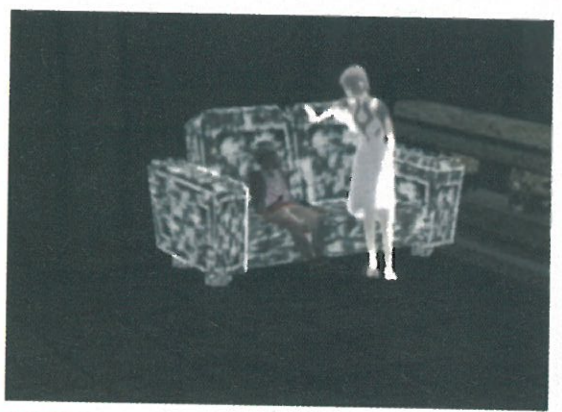
M. A. SÁNCHEZ







YORDA TAMBIÉN PUEDE subir escaleras, cubrir distancias cortas y poco más, ya que su movilidad es limitada. Tampoco corre tanto como Ico, así que debemos procurar no perderla de vista nunca para que no sea atrapada.



UN DESCANSO NUNCA VIENE MAL, como tampoco guardar partida gracias a este sofá. Atentos, porque no abundan.



ICO ESTÁ TAN ASUSTADO como Yorda, ya que tampoco entiende por qué le mantienen preso dentro del castillo.

UNA OSCURA AMENAZA

Las Sombras son los eternos enemigos de Yorda. Se las puede considerar la pesadilla en el sueño que es «Ico».



SI NOS DESCUIDAMOS las Sombras se llevarán a Yorda.



CUANDO ABRAMOS PUERTAS acabaremos con ellas.



ESTA ES LA MADRE DE YORDA, a la vez líder de los enemigos.





PIENSA CHAVAL

Este peculiar héroe debe pensar por dos, ya que debe imaginar la forma de hacer que Yorda pueda avanzar. Un juego solidario, como veis.

1- SI MOVEMOS esta palanca podremos bajar un puente para Yorda.
2- NO PODÍAN faltar los bloques, que sirven como escalón o para activar interruptores.¿No os suena de otros juegos?
3- ICO NO TIENE PROBLEMAS para trepar por cuerdas o cadenas. Incluso se balancea como si fuera Tarzán.

divertidos de por sí, no menos intensos son los combates. Durante todo el juego nos acosarán las Sombras, extrañas criaturas formadas de humo que, aunque fáciles de derrotar, nos complicarán un poco las cosas por su gran número y astucia.

→LA MEZCLA DE PLATAFORMAS y acción que nos plantea «Ico» no pasaría de resultar simplemente entretenida a no ser por el aspecto más destacado del juego: su estupenda ambientación. Gracias a la ausencia de música, al diseño del castillo y a las pequeñas pistas que se nos dan del interesante argumento es inevitable identificarse con Ico y compartir sus dudas: ¿por qué le encerraron en el castillo? ¿de dónde ha salido esta princesa tan extraña? ¿por qué la persigue su madre? ¿de verdad existe alguna escapatoria? Aunque ▸▸

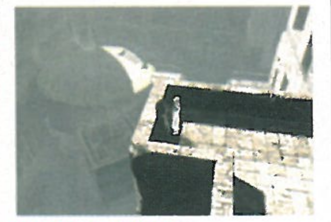
ICO, EL HÉROE →

HÉROE SÍ, PERO A SU PESAR. Vivimos toda la historia del juego a través de sus ojos, así que sabemos casi tan poco como él de lo que está pasando. Pese a encontrarse tan perdido, no dudará en ayudar y proteger a Yorda de las extrañas Sombras.



EL TERCER PERSONAJE

El bello escenario por el que se mueve la pareja fugitiva se puede considerar también protagonista. Os sorprenderá la solidez de su diseño o la belleza de cualquiera de las secciones que atraveséis.



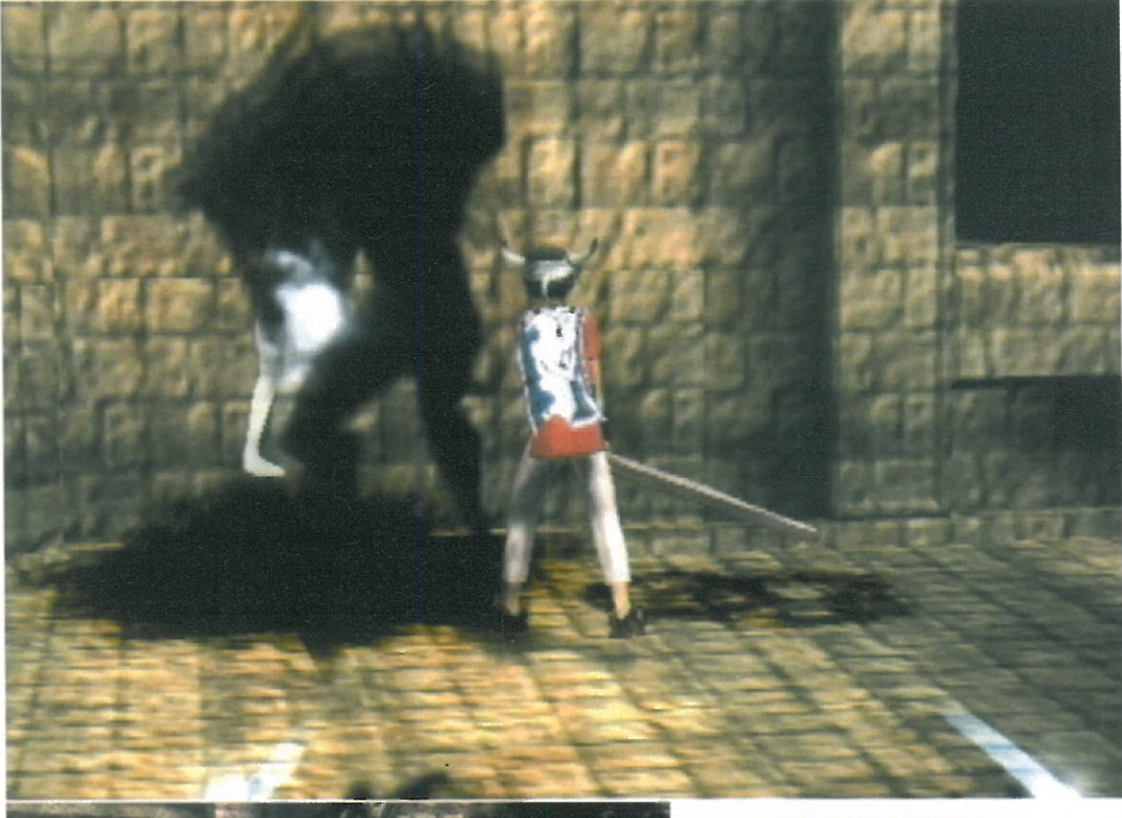
DESDE BALCONES como éste podemos ver en la distancia lugares ya visitados. Increíble.



FIJAOS CÓMO se filtra la luz a través de las ventanas. El uso de estos efectos es alucinante.



LOS ENORMES ABISMOS que sorteamos dentro del castillo están rodeados por el mar.





ANTE TODO, SU PROTECTOR

▲ **ICO NO DUDARÁ** en poner su vida en peligro para proteger a Yorda de las Sombras, y eso que al principio tan solo tiene un palo como arma.

◄ **NO SIEMPRE RESULTA FÁCIL** derrotar a las Sombras. Atacan en gran número y siguen una táctica ruín, pero efectiva: mientras un grupo de ellas intenta derribar a Ico, la más ágil del grupo siempre trata de raptar a Yorda.

LOS ÁNGULOS DE CÁMARA sirven para darle más espectacularidad al juego. Combinados con los magníficos efectos de luz y la belleza de todas las localizaciones que visitamos, dan como resultado una aventura que ante todo destaca por su enorme belleza y originalidad.



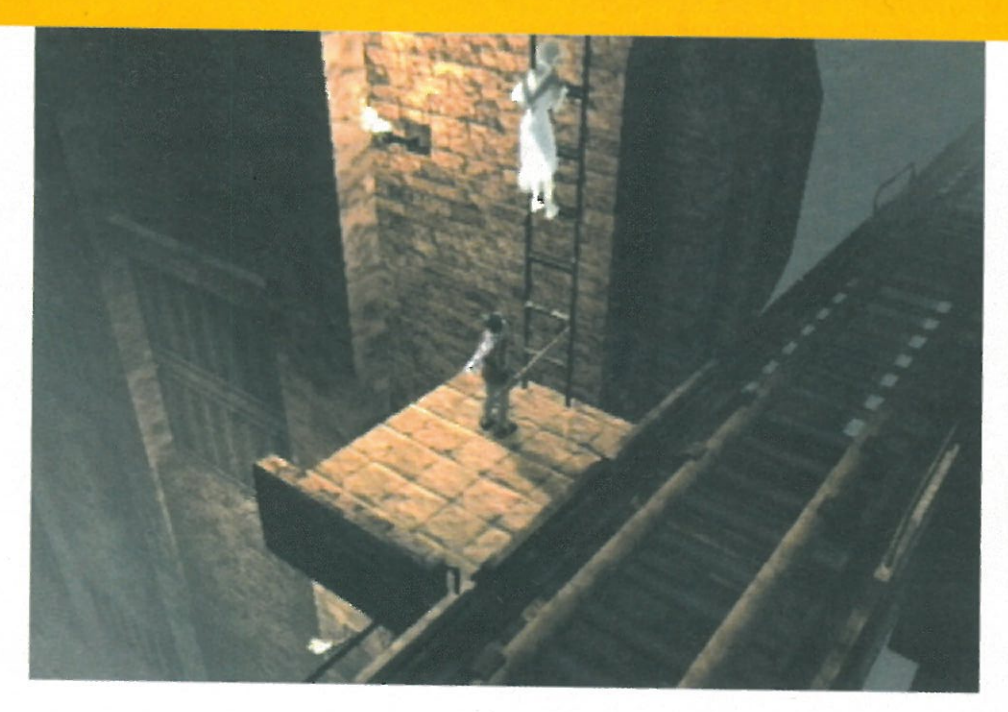
EL DESARROLLO DEL JUEGO ES ABSORBENTE Y SIEMPRE EMOCIONANTE.

MALA ESTRELLA

ICO Y YORDA desarrollan una fuerte unión, porque ambos son marginados por quienes les rodean. Ico fue desterrado por nacer con cuernos, mientras que Yorda es acosada por su madre y las Sombras. El misterio tras ambos destinos es la pieza clave del argumento.

esta ambientación no sería posible sin la ayuda del sólido motor que gestiona el entorno gráfico de «Ico». El castillo parece inmenso, y en su diseño los programadores se han esforzado en cuidar hasta el último detalle. No menos currados están los modelos de Ico y Yorda, cuyos movimientos son tan suaves y naturales que os aseguramos que no os cansaréis de verlos: cuando Yorda niega con la cabeza si no puede avanzar, la suavidad con la que Ico la lleva de la mano, el miedo que transmiten los gestos de la princesa...

LA CÁMARA, por su parte, es semiautomática y a veces nos juega malas pasadas, pero al menos podemos rotarla a nuestro gusto, además de activar un zoom pulsando L1 que es realmente útil para resolver puzzles. También es alucinante el uso que





MONTADA EN ESTA VAGONETA, nuestra pareja protagonista podrá recorrer una gran distancia más rápidamente.

NATURALIDAD Y BELLEZA





LOS DOS PROTAGONISTAS DE «ICO» se mueven con gran soltura, y cualquiera de sus gestos son fluidos y naturales. Basta verlos cogidos de la mano o los esfuerzos de Ico cuando nada.



AL PRINCIPIO DEL JUEGO debemos rescatar a Yorda de esta jaula, algo que no nos llevará demasiado tiempo.







¡RÁPIDO, RESCATA A YORDA antes de que sea absorbida por el agujero negro! Si la perdemos, se acabó todo para Ico.

se hace de los efectos de luz, como en la transición del día a la noche o en los rayos de sol que se filtran a través del polvo.

«Ico» es un juego muy especial, una aventura con elementos innovadores que enganchará a cualquier aficionado al género..: aunque durante muy poco tiempo, ya que podemos ventilarnos el juego en un periquete. Eso sí, seguro que las horas de partida serán intensas y emotivas. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **SU CAPACIDAD** de fascinación: no soltarás el mando hasta que averigües cuál es el misterio que se esconde tras Ico y Yorda.

■ **LOS PUZZLES** exigen doble habilidad para ser resueltos.

lo peor

■ **DURA MUY POCO** para lo bueno que es, y además no cuenta con ningún extra o secreto que empujen a "rejugarlo". Una lástima.

■ **LA CÁMARA** es a veces molesta a la hora de resolver puzzles.

alternativas

Por mecánica de juego (es decir, que tenemos que solucionar puzzles para poder avanzar), la aventura más parecida en PS2 es **«Soul Reaver 2»**, aunque éste carga más las tintas sobre los combates y el argumento. Por su parte, otras aventuras que "tiran" más para la acción serían **«Code: Veronica»** o **«Devil May Cry»**.

■ **GRÁFICOS** La naturalidad con que se mueven los personajes se complementa con el fantástico diseño del castillo. Falla la cámara. **85**

■ **SONIDO** Se reduce a los gritos de los protagonistas, los efectos de sonido al golpear y mover objetos, y algunas ráfagas de música. **72**

■ **DURACIÓN** El punto débil del juego:a poco que seas hábil lo terminarás en 8 o 10 horas. No cuenta con secretos, bonus ni nada similar. **60**

■ **DIVERSIÓN** «Ico» es un juego que "pica" al usuario para superar cada puzzle y así poder ver la siguiente zona o pista sobre la historia. **84**

PUNTUACIÓN FINAL 81

valoración

Hay que dejarlo bien claro: un juego tan bien realizado como «Ico» siempre es digno de admiración. Claro que está lejos de ser perfecto: tiene algún fallo gráfico (la cámara no es todo lo buena que debiera) y sobre todo es muy corto. Pero tiene algo que lo hace muy especial, y es que es capaz de transmitir emociones y de crear vínculos entre los personajes y el jugador, algo que está al alcance de muy pocos títulos. No es la mejor aventura de PS2, pero sin duda será un referente para futuros juegos.

■ PLATAFORMAS ■ ODDWORLD INHABITANTS ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 69,00€ (11.480 ptas.) ■ T.P. ■ Lanza.: 14 de Marzo









ASÍ SE JUEGA

Prácticamente, todas las fases de «Munch's Oddysee» siguen una estructura similar:

1. **ALTERNAMOS EL CONTROL ENTRE DOS PROTAGONISTAS**, ayudándose mutuamente para superar los puzzles, ya que cada uno tiene sus habilidades.
2. **AYUDAMOS A OTROS PERSONAJES.** En cada nivel tenemos otros seres a los que salvar, Abe lo hace con otros "mudokons", y Munch con los "puzzles".
3. **BUSCAMOS PORTALES DE SALIDA** para liberar a los amigos rescatados. Pero antes hay que recoger muchos items y superar puzzles y alternar habilidades y... así durante 25 niveles.

UNA "ODDYSEEA" PARA MENTES

ODDWO MUNCH'S OD

Munch, ¿me ayudas? Bueno, Abe. Lo que pasa es que esto de resolver puzzles y saltar plataformas se hace repetitivo, ¿no?

■ **JUGAR CON DOS PERSONAJES DISTINTOS** con habilidades complementarias, cooperando en la solución de diferentes puzzles en un juego lleno de plataformas y enemigos es, sin duda, una idea interesante. Pues en esto consiste precisamente este juego: por un lado tenemos a Munch, un "gabbit" que lucha por salvar a su especie, y por otro a Abe, el "mudokon" que protagonizó los dos primeros capítulos de la serie en Psone.

Con ambos tenemos que recorrer 25 fases que transcurren en amplios escenarios 3D y debemos alternar sus habilidades para superar un buen número de puzzles. Además tenemos que comunicarnos con otros personajes a los que debemos salvar y que a su vez nos ayudan a vencer nuevos obstáculos.

→ **EN CUANTO AL APARTADO GRÁFICO,** la potencia de Xbox queda patente desde el primer

MUNCH

Esta piraña cabezona, ágil en el agua, pero muy torpe en tierra, es el último individuo de su especie, los Gabbits. Junto a Abe, el Mudokon afrontará la dura misión de hacerse con la última lata de "gabbiar" (las riquísimas huevas de gabbit), para intentar que su especie no se extinga para siempre.



LAS BATALLAS CAMPALES forman parte de las últimas fases. Son antológicas y, sin duda, suponen los momentos más impresionantes de todo el juego.



NO GANARÍAN UN CONCURSO DE BELLEZA, pero ambos protagonistas son, cuanto menos, simpáticos. Y tampoco perdáis de vista a la fauna que les rodea.



DOS AMIGOS Y UNA META

Abe y Munch tienen unas habilidades muy distintas, que hay que alternar para llegar al final de las fases:



ABE, EL MUDOKON es rápido en tierra, salta como un kanguro, puede levantar a otras criaturas para llevarlas a otros sitios y, además, concentrándose posee mentalmente a los enemigos.



MUNCH, EL GABBIT, es patoso y lento en tierra, pero ágil en el agua. Gracias a un chip en el cerebro, ataca a los enemigos y también puede usar ciertas máquinas por control remoto.

ÁGILES

RLD

DYSEE

instante, mostrando unos escenarios amplios y muy detallados y con unos impresionantes efectos de luz que afectan a todos los elementos en pantalla.

Pero la excelente impresión de las primera fases se va perdiendo poco a poco, pues los escenarios son demasiado parecidos entre sí. Y ese mismo problema lo encontramos en el desarrollo del juego: la reiteración, la sensación de estar haciendo siempre lo mismo, pues los puzzles se repiten que da gusto. Desde luego, técnicamente es estupendo, pero se queda muy cortito en diversión y acaba por hacerse monótono en unas pocas horas. HC



LA POTENCIA GRÁFICA DE XBOX permite mostrar en pantalla a decenas de personajes sin ningún tipo de ralentización.



LA CÁMARA DEL JUEGO nos ofrece los mejores planos, pero eso hace que los personajes se vean demasiado pequeños.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **VISUALMENTE**, el juego ofrece calidad de la buena, con estupendas texturas en detallados escenarios 3D.
- **EL SENTIDO DEL HUMOR** con el que está afrontado todo el juego, en la línea de sus predecesores.

lo peor

- **LA MECÁNICA DE JUEGO** es muy repetitiva, al igual que los escenarios, y termina cansando.
- **EL CONTROL** no está muy bien ajustado en las zonas plataformeras y a la hora de utilizar objetos.

alternativas

Como ya os podéis imaginar, «Oddworld Munch's Oddysee» es un juego realmente tan especial que no hay ningún otro juego remotamente parecido a él entre los títulos que se engloban en el lanzamiento de Xbox. Ni siquiera los hay en otras consolas, con la excepción de «Ico» de PS2, que también conjuga plataformas con algunos puzzles.

- **GRÁFICOS** Estupendos, tanto por su belleza como por sus efectos, con un montón de bichos en pantalla. Pero los escenarios son muy poco variados. **80**
- **SONIDO** Las voces de los personajes (en castellano) son divertidísimas, aunque los efectos sonoros y las melodías acaban siendo repetitivos **75**
- **DURACIÓN** Con 25 fases, el juego es bastante largo aunque una vez acabado no ofrece ningún modo extra o multijugador, ni "na de na". **77**
- **DIVERSIÓN** Te pica al comienzo, pero las fases son demasiado parecidas y la solución de puzzles se repite. Además, el control no ayuda. **55**

PUNTUACIÓN FINAL 61

valoración

«Munch´s Oddysee» es un juego bastante original, a pesar de que tiene dos antecedentes en PSone. Sin embargo, aunque al principio impacta por su excelente apartado gráfico y por su atractivo planteamiento, pronto vemos que el juego se torna aburrido por la escasa variedad en el desarrollo y en la ambientación de las fases, y se echa de menos un control más ajustado a la hora de saltar. Este juego demuestra de sobra la enorme potencia gráfica de Xbox, pero aparte de ese alarde técnico... poco más.

DAVID CASADO



■ ACCIÓN - RPG ■ SONY ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 59,50€ (9.900 ptas.) ■ +16 años ■ Lanzamiento: 13 de Marzo





LAS CHICAS SON GUERRERAS

Aunque Rynn tiene que explorar, conversar con otros personajes y resolver algún que otro puzzle, la mayor parte del tiempo se lo va a pasar luchando. Por esa razón se han establecido dos métodos de combate:

1. POR TIERRA... Las espadas y los arcos permiten atacar cuerpo a cuerpo o a distancia y constituyen la forma más básica de luchar. Pero también tenemos algunos conjuros mágicos muy espectaculares. Aunque los primeros son muy simples, gastando puntos de experiencia Rynn puede convertirse en una hechicera poderosa.

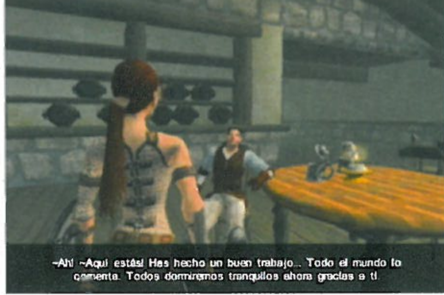
2. ... Y POR AIRE. Rynn monta a lomos de su dragón Arokh y... ¡a volaaaaaar! Podemos lanzar ataques contra otros dragones con el aliento de llamas!



A LO LARGO DE LA AVENTURA Rynn tiene la opción de montar sobre un enorme dragón y mantener duelos aéreos al estilo de la saga «Panzer Dragoon». Estos momentos son lo mejor del juego.



LA APARICIÓN DE OTROS PERSONAJES nos permitirá entablar diálogos con ellos (en perfecto castellano) entre combate y combate, aunque en realidad esta interacción no tendrá ningún efecto sobre el desarrollo de la aventura.





ACCIÓN DE ALTOS VUELOS

DRAKAN: THE ANCIENT GATE

Típico juego de acción-rol, de factura técnica correcta, cuyo mayor atractivo es la posibilidad de volar en dragón.

■ **EL MUNDO DE DRAKAN** se ha convertido en presa de una raza de seres demoníacos, y sólo Rynn, la heroína a la que manejamos, será capaz de impedirlo. Puede combatir, lanzar conjuros y cuenta con un formidable aliado: el dragón Arokh, con el que volar. Así, tenemos que recorrer vastos escenarios 3D estilo «Tomb Raider» de correcta factura en busca de objetos que nos permitan completar la misión. Por el camino, van surgiendo también misiones de carácter secundario, y podemos hablar con algunas personas. Pero al final las luchas nos mantienen ocupados la mayor parte del tiempo, y las peleas, pese a las opciones de lucha, resultan repetitivas y algo monótonas. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	75
■ SONIDO	80
■ DURACIÓN	78
■ DIVERSIÓN	65

Valoración El mayor atractivo de este Action RPG descansa en la peleas montados sobre el dragón, ya que se echa en falta más profundidad y variedad.

PUNTUACIÓN FINAL 68

DEMONIO ↑

Los Señores del Desierto son seres del averno que quieren conquistar Drakan. La mayor parte del tiempo de juego estaremos combatiendo contra estos bichos.

100% PURE FREESTYLE.





¿Te gustaría exhibir tus atributos delante de todo el mundo y que la policía no te detenga por ello? Si la respuesta es sí, enhorabuena. Encera tu tabla, viaja a los spots más impresionantes del planeta y déjate la piel realizando más acrobacias que en un desfile aéreo. Márcate un indy, un stalefish, un tailgrab, un McTwist, un mellow, un japan. Lo que sea con tal de dejar patidifusos a los espectadores y hacer que los palilleros piensen en la petanca como deporte de invierno.

www.xbox.com/es/amped

PLAY MORE. PLAY AMPED.™





■ VELOCIDAD ■ BIZARRE CREATIONS ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 69,00€ (11.500 ptas.) ■ TP ■ Lanzamiento: 14 de Marzo

LAS CARRERAS en «Project Gotham», ponen a prueba nuestra pericia al volante y cuanto más estilo mostremos, ganaremos más kudos. Vamos, que si salimos ilesos de este bocata, es porque somos buenos.

VELOCIDAD CON ESTILO

PROJECT GOTHAM



En las carreras de la vida real no siempre gana el que tiene el motor más potente, sino el que mejor conduce. Por eso en este juego no sólo hay que llegar los primeros, sino hacerlo con estilo.

■ **AUNQUE LA IDEA BASE** de «Project Gotham» no es nueva, sino que está tomada de «Metrópolis Street Racer» para DC, sigue siendo igual de atractiva: combinar velocidad con espectacularidad, o lo que es lo mismo, correr como locos para llegar los primeros, pero hacerlo con estilo. La forma de ver si somos realmente veloces es tan sencilla como comprobar si hemos llegado los primeros, pero para medir el estilo de nuestras carreras, hay que echar mano del sistema de kudos (sí, igual que en «Metrópolis Street Racer»).

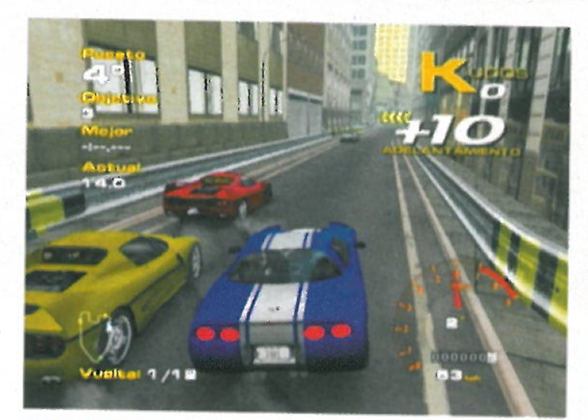
→ LOS KUDOS SON EL ALMA DE «PROJECT GOTHAM» (algo así como el taxímetro para un taxi) y son puntos que obtenemos instantáneamente (y no al terminar la carrera como en «Metrópolis») al realizar cualquier tipo de maniobra espectacular durante una carrera, como derrapar a lo bestia, circular a dos ruedas o realizar algún adelantamiento peligroso. Aunque también podemos conseguir muchos más kudos si enlazamos estas maniobras a modo de combo. Pero, ¿para qué sirven los kudos?. Pues, por un lado, para desbloquear nuevos coches y circuitos y, por otro, también para avanzar en la partida, ya que, en algunos modos de juego, es ne-







ALGUNA QUE OTRA TRAMPA es necesaria para evitar que los demás nos adelanten. A este le vamos a cerrar el paso para que espabile.



LOS ADVERSARIOS no tienen coches peores que los nuestros así que no podremos fardar de potencia. ¡Jo!



LAS CARACTERÍSTICAS de cada vehículo son diferentes. Por ejemplo éste corre mucho pero se va en las curvas.

MODOS DE JUEGO

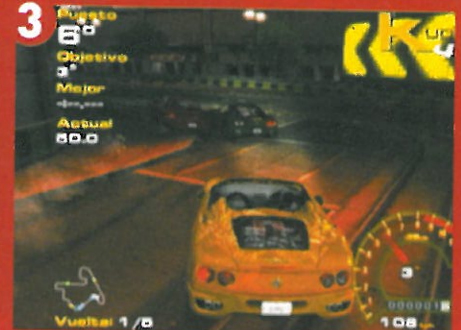
EN «PROJECT GOTHAM» hay 5 modos de juego diferentes: carrera rápida, contrarreloj, versus, retos kudos y arcade. Aquí tenéis los 3 últimos por orden, ya que son los más divertidos del juego.











A POR LOS KUDOS

Para ganar es tan importante ser veloz como conseguir muchos kudos. Las claves para triunfar son:

1. ELEGIMOS UN MODO DE JUEGO entre los 5 disponibles, un coche entre los 20 disponibles y un nivel. ¡Va a ser difícil tomar una decisión con tantas opciones!

2. DEMOSTRAMOS TODO NUESTRO ESTILO consiguiendo todos los kudos posibles: derrapes, saltos, adelantamientos..., pero, ¡ojo!, sin chocarse, porque si no perderemos kudos.

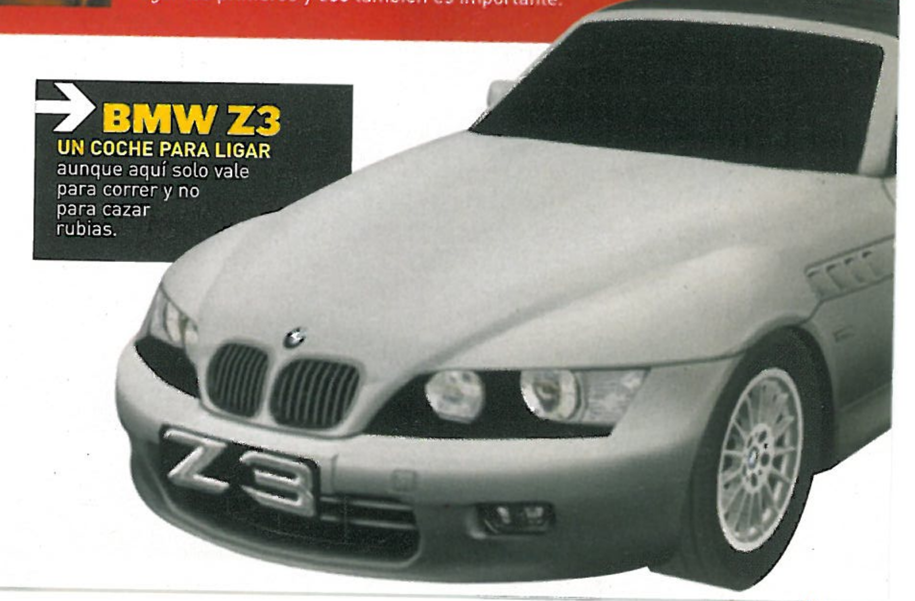
3. PERO NO OS FIJÉIS SÓLO EN EL ESTILO, ya que como no seáis más rápidos que Fitipaldi no vais a llegar los primeros y eso también es importante.

cesario llegar a un cierto nivel de kudos para completar la fase y poder pasar a la siguiente.

LOS MODOS DE JUEGO son 5 en «Project Gotham»: carrera rápida, contrarreloj, multiplayer para 4 jugadores, arcade y retos kudos. Los tres primeros no necesitan explicación, su nombre lo dice todo, así que vamos a ver los dos últimos. El modo arcade consiste en una serie de carreras individuales por circuitos plagados de conos; ¿el objetivo?, serpentear entre ellos sin derribarlos, mientras maniobramos derrochando estilo y acumulamos los kudos necesarios para completar la fase. Pero el modo de juego más variado es el de los retos kudos que consiste en 12 fases, cada una de ellas con un número variable de retos que nos proponen objetivos tan diferentes como carreras contra

BMW Z3

UN COCHE PARA LIGAR aunque aquí solo vale para correr y no para cazar rubias.



CIUDADES

LOS MÁS DE 200 CIRCUITOS por los que podemos probar nuestra pericia al volante están repartidos en cuatro famosas ciudades del mundo. Ya pudimos correr por tres de ellas, Londres, San Francisco y Tokio, en «Metrópolis Street Racer». En «Project Gotham» hay que añadir la ciudad de Nueva York. Y todas están perfectamente ambientadas, como podéis apreciar en estas capturas. ¡Si hasta está el famoso toro en Wall Street! Estos de Bizarre son la bomba.



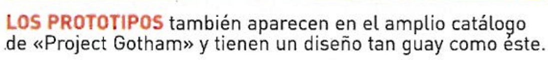


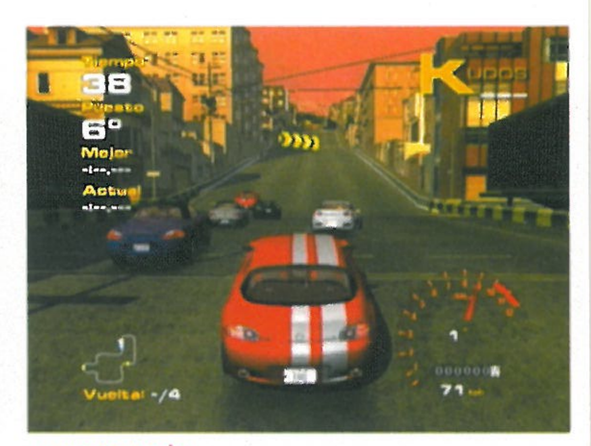


LA VISTA TRASERA es muy útil para ver si los contrarios nos siguen de cerca o para estudiar los daños en la carrocería. Claro que como no miremos hacia delante los desperfectos van a ser la leche. Hay que estar a todo, majos.

HAY QUE DEMOSTRAR SER MUY RÁPIDO, PERO TAMBIÉN HABILIDAD AL VOLANTE




LOS PROTOTIPOS también aparecen en el amplio catálogo de «Project Gotham» y tienen un diseño tan guay como éste.



LA COMPETICIÓN siempre está asegurada en este juego. Las carreras resultan siempre de lo más emocionante.

MERCEDES

LOS COCHES QUE PODEMOS CONDUCIR en «Project Gotham» son todos modelos reales, nada de imitaciones baratas, así que ha llegado el momento de que todos os pongáis a los mandos de un flamante Mercedes SLK como éste.

5 oponentes, completar 4 vueltas en un límite de tiempo o demostrar nuestro estilo con los conos. Muy divertido.

LOS COCHES Y LOS CIRCUITOS también son importantes en un juego de carreras (incluso más que los modos de juego), así que no podemos dejar de mencionar los más de 200 circuitos dónde podemos correr y que están ambientados en Tokio, San Francisco, Londres y Nueva York (ciudad que no estaba disponible en el juego de DreamCast), ni tampoco los 29 coches con modelos reales (F50, Dodge Viper...) a nuestra disposición y que, a diferencia de «Metrópolis» se abollan con cada "piña" que nos damos. En cuanto a la conducción y respuesta de estos coches sólo diremos que su nivel de simula-



LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL de los contrarios es tan realista que hasta cometen fallos. Sólo queda decir ¡Banzai!



EL DELFINO es uno de los coches más rápidos y manejables que hay, aunque hay que jugar mucho para conseguirlo.



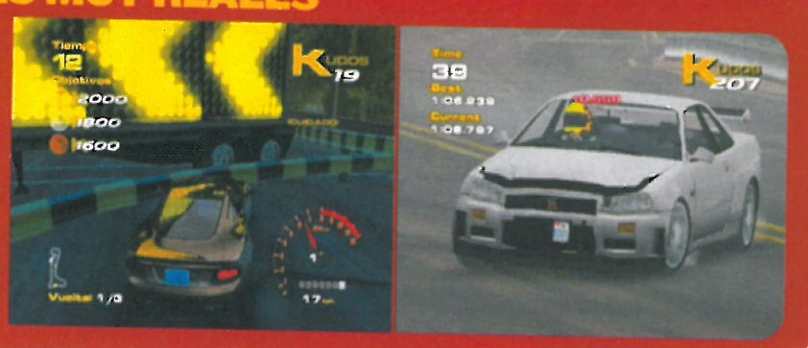
LAS CARRERAS NOCTURNAS son un ejemplo de las distintas horas del día a las que correremos. ¡Dad las luces!



LOS ELEMENTOS ATMOSFÉRICOS influyen en las carreras: la niebla impide la visibilidad y la lluvia dificulta el control

UNOS COCHES MUY REALES

LAS CARROCERÍAS DE LOS COCHES son parte importante del juego. ¿Las carrocerías?, efectivamente, porque en ellas podemos ver reflejados en tiempo real todos los detalles de los decorados (izquierda) y además, cada vez que nos choquemos se abollan, se rayan o se rompen los faros (izquierda). Vamos, un realismo total.



UN COCHE "A MEDIDA"

POR SI NO FUERAN SUFICIENTES decisiones elegir un coche entre los 20 disponibles, una ciudad entre las 4 posibles, uno de los 5 modos de juego y un circuito entre 200, en «Project Gotham» también podemos personalizar la carrocería, el casco del piloto, el nombre y diseño de la matrícula y la música que escuchamos. Hasta podemos crearnos nuestro propio CD de audio con un gran catálogo de canciones de distintos estilos.









ción es tan alto y real que desde el primer momento podemos notar la solidez y el peso de nuestro vehículo. Y un último apunte: las brillantes carrocerías de nuestros "bugas" reflejan en tiempo real todos los elementos del circuito como vallas luminosas, árboles y postes de teléfono, así que el realismo es total. Los desarrolladores han completado un gran juego de coches, un título ideal para el estreno de Xbox.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

LOS 5 MODOS DE JUEGO diferentes y especialmente el de retos kudos.

LOS GRÁFICOS realistas con reflejos en tiempo real y abolladuras en las carrocerías

lo peor

EL SISTEMA DE KUDOS aún siendo muy divertido, podría estar mejor aprovechado.

LA DIFICULTAD ES MUY ALTA en los niveles más avanzados. Se hace duro en ocasiones.

alternativas

El catálogo inicial de Xbox incluirá otros títulos del género de velocidad, como **«Wreckless»**, un poco en la línea de «Burnout» para PS2, **«Cel Damage»**, del tipo de «Twisted Metal» y «RallySport Challenge», que como su nombre indica va de carreras de rallies. En cualquier caso, este «Project Gotham» es un gran comienzo.

GRÁFICOS Reflejos en tiempo real, vehículos con un diseño estupendo y carrocerías deformables justifican por sí solos la nota. **86**

SONIDO La banda sonora es totalmente configurable y cuenta con grupos Gorrillaz o Iggy Pop. ¡Y podemos crearnos nuestro propio CD! **83**

DURACIÓN El modo retos kudos ya es suficientemente largo, pero al acabar con él todavía nos quedan 4 modos de juego más. **84**

DIVERSIÓN La variedad de fases, coches y circuitos y el sistema de kudos suplen la dificultad de los últimos niveles. **86**

PUNTUACIÓN FINAL 86

valoración

Aunque pueda parecer que no hay mucha diferencia entre «Metrópolis» y «Project Gotham», lo cierto es que este último completa todos aquellos apartados en los que el juego de DC cojeaba, como son las abolladuras, los reflejos en tiempo real o la asignación instantánea de kudos. Pero ahí no queda todo, sino que también destacan su simulación y sus cifras: 200 circuitos, 29 coches, 5 modos de juego y muchas horas de diversión si no nos derrota la dificultad de sus últimos niveles.

■ ROL ■ SACNOTH ■ 1 JUGADOR ■ INGLÉS ■ 59,99€ (9.981 ptas.) ■ +15 años ■ Lanzamiento 15 de marzo







LA EXCELENTE AMBIENTACIÓN terrorífica queda demostrada desde el principio, ya que Yuri debe viajar hasta las puertas del infierno. ¡Huy, que miedito nos espera ahí dentro!

USAD EL ANILLO

El elemento más importante a la hora de jugar a «Shadow Hearts» es el Anillo del Juicio, así que aquí va una explicación de cómo funciona:

1 CADA MAGIA, ataque o ítem que usemos durante un combate se realiza pulsando el botón de acción cuando el indicador verde pase por las zonas iluminadas.

2 LA ZONA ROJA nos permite incrementar el poder o el efecto de las magias, ataques e ítems, siempre y cuando pulsemos el botón justo al pasar el indicador por encima de la misma. Es dificililllo.

3 EL ANILLO DEL JUICIO se mantiene activo durante todo el juego, y hasta tendréis que usarlo como minijuegos si hay que cavar agujeros, obtener descuentos al realizar una compra y cosas así.

YURI Y ALICE

Estos son los dos protagonistas principales de la aventura. El primero es un tipo arrogante y un poco sarcástico, que tiene que proteger a Alice de una conspiración para destruir el mundo. Suerte que es un tío duro.

ROL TERRORÍFICO

SHADOW HEARTS

Un RPG por turnos que da miedo... Bueno, a priori la idea resulta atractiva. Pero vamos a ver en qué queda la cosa.

■ **EL TERROR** parece gustarle mucho a Sacnoth, compañía que realizó «Koudelka», juego que, como muchos recordaréis, combinaba un desarrollo de RPG con unas buenas dosis de terror. Pues bien, este «Shadow Hearts» tiene una mecánica muy parecida y nos coloca en el papel de Yuri, un tipo arrogante que debe proteger a una bella joven de un demonio bastante "acongojante". Es una tarea difícil, pero Yuri puede convertirse en poderosos monstruos y formar un grupo de hasta tres personajes, lo cual facilita un poco las cosas.

El sistema de juego, por su parte, es el típico de un RPG: explorar un enorme mundo plagado de monstruos, combates por turnos, múltiples tipos de ataques, magias, puntos de experiencia... Pero también tiene un elemento muy novedoso: el Anillo del Juicio. Este anillo aparece al realizar una acción y nos invita a pulsar una secuencia de botones en el momento oportuno para que tengamos éxito, con lo cual el rit-





UNOS ICONOS estilo manga aparecen al acercarnos a algún ítem oculto y también añaden expresividad a los personajes.

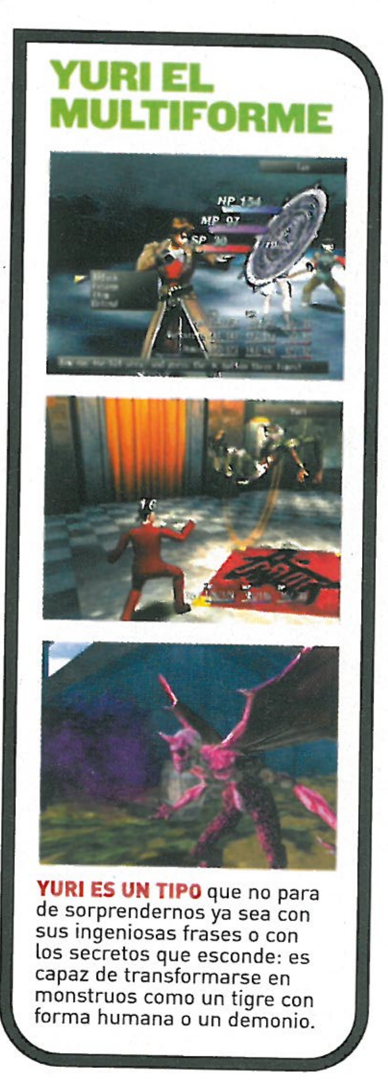


A NUESTRO GRUPO se unen, a lo largo de la aventura, personajes tan variados como un mago o una terrorista.



LOS ENEMIGOS juegan un papel decisivo a la hora de transmitir una atmósfera terrorífica. Y si no nos creéis mirad este "pajarito".

YURI EL MULTIFORME



YURI ES UN TIPO que no para de sorprendernos ya sea con sus ingeniosas frases o con los secretos que esconde: es capaz de transformarse en monstruos como un tigre con forma humana o un demonio.







LOS COMBATES se realizan por turnos y hay que controlar, además de los puntos de vida y de magia, los puntos psicológicos, ya que si los combates duran mucho, nuestros héroes se vuelven locos y actúan por su cuenta. Y no nos extraña, porque con tales engendros...

mo se hace más dinámico que en los típicos RPG por turnos. Bueno, vale ¿y del miedo, qué?

➔**PUES LO MÁS ATRACTIVO** del juego es precisamente su terrorífica ambientación, que se pone de manifiesto en los lúgubres escenarios y en los aterradores enemigos. Unos excelentes diálogos (lástima, en inglés) completan lo que puede ser considerado como un estupendo RPG.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **EL ANILLO DEL JUICIO**, que convierte los combates por turnos en un elemento muy dinámico.

■ **LA AMBIENTACIÓN** terrorífica está muy lograda, sobre todo en una zona llena de caníbales que...

lo peor

■ **LOS ESCENARIOS** en 2D prerrenderizados, bien realizados pero que no "exprimen" la consola.

■ **QUE NO HAYA** muchas voces (casi todo son textos) y que no estén traducidos o doblados.

alternativas

Aparte de este «Shadow Hearts», y a la espera de «Final Fantasy X», no hay más títulos roleros de calidad en PS2. Dentro de esta sequía, y por si no os atrae el terror, **«Ever Grace»** puede ser una opción. Por otro lado, **«Baldur's Gate»** no es realmente un RPG, pero su ambientación basada en juegos de rol de mesa puede atraeros.

■ **GRÁFICOS** Los personajes están muy bien diseñados y los escenarios son muy bonitos, aunque los hubiéramos preferido 3D en vez de 2D. **74**

■ **SONIDO** Banda sonora de calidad que alterna temas cañeros y épicos, y voces muy buenas (aunque escasas y en "inglis pitinglis"). **79**

■ **DURACIÓN** Para ser del género de rol, no es muy largo, pero os entretendrá durante un par de semanas, suficiente para que merezca la pena. **78**

■ **DIVERSIÓN** El original uso del Anillo del Juicio y la mezcla de terror y humor, junto a su buen ritmo de juego permiten disfrutarlo a tope. **82**

PUNTUACIÓN FINAL 80

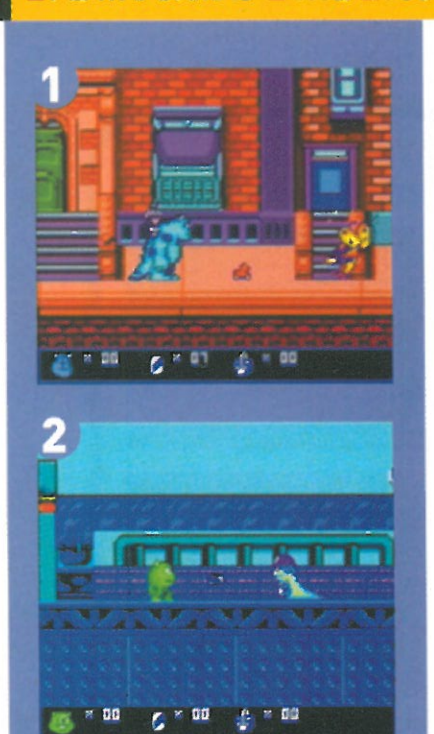
valoración

El rol está un poco flojo en PS2, y ya echábamos en falta algo de calidad. «Shadow Hearts» supone un soplo de aire fresco, pues demuestra una calidad que hasta ahora no habíamos visto en ningún otro representante del género en esta consola, y además exhibe una personalidad propia gracias a sus originales combates, su atmósfera terrorífica y su fino sentido del humor. Por ello, y pese a que su nivel gráfico tan sólo es pasable, «Shadow Hearts» se revela como el mejor juego de rol en PS2... por ahora.

MIGUEL ANGEL SANCHEZ



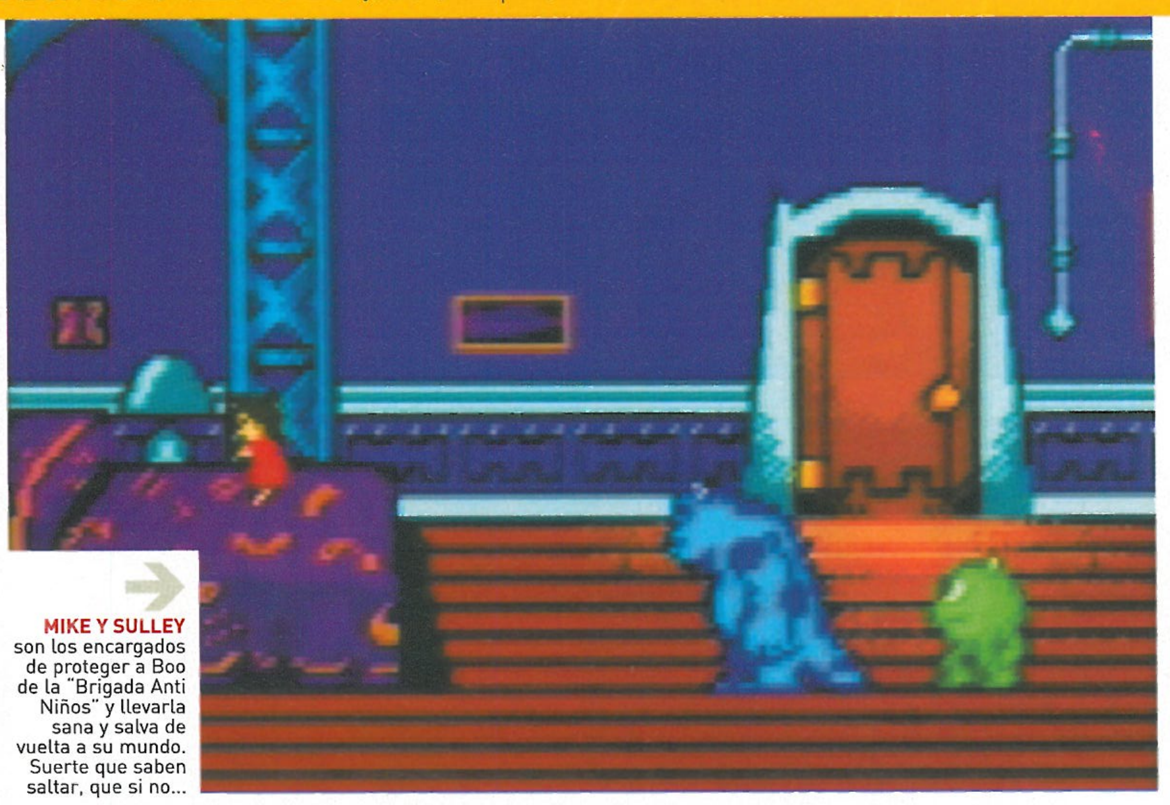
■ PLATAFORMAS ■ THQ ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 34,99€ (5.822 ptas.) ■ TODOS LOS PÚBLICOS ■ Lanzamiento 7 de Febrero



MONSTRUOS "APAÑADETES"

Como buenos "curritos" Sulley y Mike son dos "asustadores" que saben todos los trucos del gremio. Como sus habilidades se complementan, en ciertos niveles podemos alternar entre los dos personajes:

1. **SULLEY, EL GRANDULLÓN** salta, trepa, embiste, mueve objetos y hasta engaña a los enemigos.
2. **MIKE, LA BOLA DE UN SOLO OJO** es más ágil y rápido que su compañero, cuenta con un doble salto y puede lanzar latas a los enemigos



MIKE Y SULLEY son los encargados de proteger a Boo de la "Brigada Anti Niños" y llevarla sana y salva de vuelta a su mundo. Suerte que saben saltar, que si no...







EL DESARROLLO del juego es su punto fuerte, ya que no es tan soso como otros plataformas. Lo malo es que en este género el control es fundamental, y a veces nos deja tirados sobre todo en los enfrentamientos contra los enemigos.

SULLEY

Esta mezcla entre Shrek y el Monstruo de las Galletas es todo un héroe, de corazón tan grande como su corpachón.

PLATAFORMAS A GOLPE DE SUSTO

MONSTRUOS S.A.

Mike y Sulley, dos monstruos de lo más entrañable protagonizan el último plataformas de la factoría Disney.

■ **MONSTRUOS S.A** es unà empresa encargada de asustar niños para obtener la energía que hace funcionar su mundo. Pero todo cambia cuando llega a esta dimensión Boo, una niña a la que el enorme Sulley y el, hum, "mocoso" Mike deben proteger... ¡y eso que les da pavor!

El desarrollo es el de cualquier plataformas: saltamos y corremos a lo largo de 10 niveles mientras buscamos una serie de objetos y evitamos a los monstruos rivales. Así, al principio debemos cumplir pequeñas misiones como asustar niños o recuperar los documentos que ha perdido Mike. Pero una vez aparece Boo nuestro único objetivo es escoltarle a su mundo, derrotando a los enemigos que traten de impedirlo. No será muy difícil, y si somos un poco hábiles terminaremos pronto los 10 niveles.

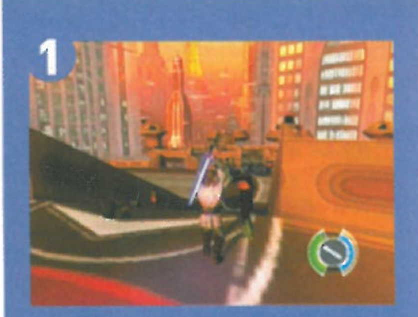
NUESTRO VEREDICTO

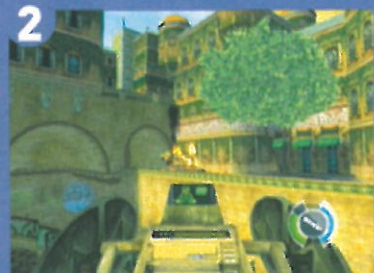
GRÁFICOS	68
SONIDO	71
DURACIÓN	48
DIVERSIÓN	67

Valoración El encanto de los personajes y la variedad del desarrollo gustará a los fans de la película, pero no olvidéis que es un juego muy corto y fácil. Y que su control es mejorable.

PUNTUACIÓN FINAL 60

■ BEAT'EM UP ■ LUCASARTS ■ 1 ó 2 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 68,95€ (11.472 ptas.) ■ TP ■ Lanzamiento 14 de marzo





EL CONTROL es uno de los puntos fuertes del juego: uno de los sticks nos permite mover libremente el sable. Así le da más emoción a los duelos entre Jedis.

ASÍ SE COMBATE

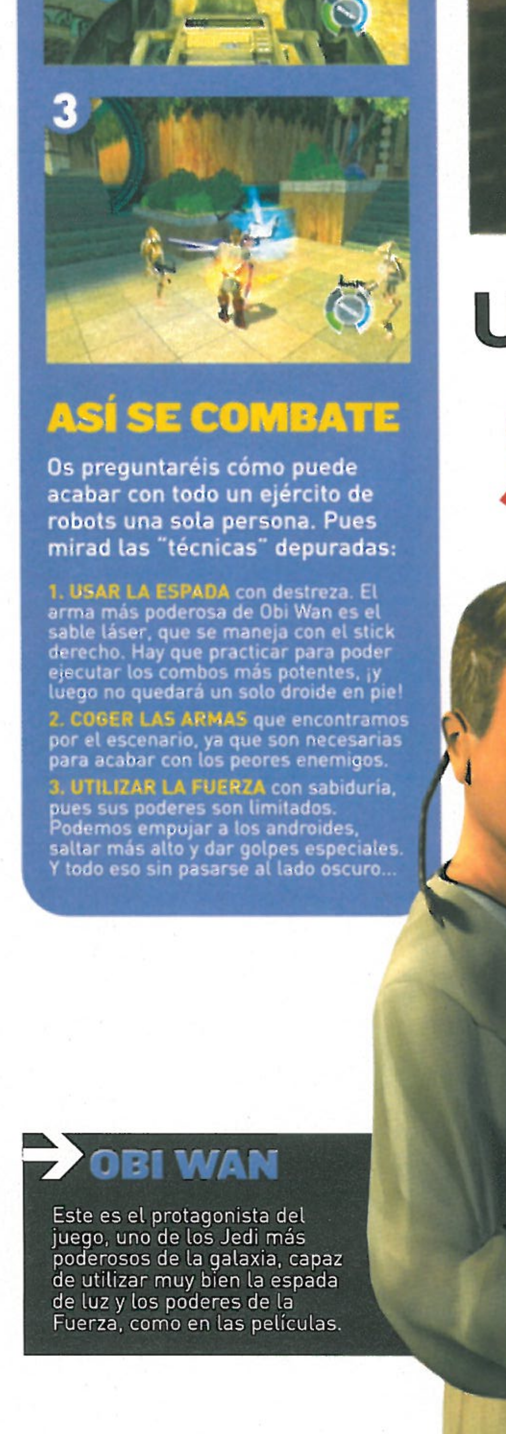
Os preguntaréis cómo puede acabar con todo un ejército de robots una sola persona. Pues mirad las "técnicas" depuradas:

1. **USAR LA ESPADA** con destreza. El arma más poderosa de Obi Wan es el sable láser, que se maneja con el stick derecho. Hay que practicar para poder ejecutar los combos más potentes, ¡y luego no quedará un solo droide en pie!
2. **COGER LAS ARMAS** que encontramos por el escenario, ya que son necesarias para acabar con los peores enemigos.
3. **UTILIZAR LA FUERZA** con sabiduría, pues sus poderes son limitados. Podemos empujar a los androides, saltar más alto y dar golpes especiales. Y todo eso sin pasarse al lado oscuro...

UN JEDI CONTRA UN EJÉRCITO

STAR WARS OBI WAN

Como buen Jedi, en este juego tienes que dominar la Fuerza y ser un experto con el sable láser para derrotar a los robots de la Federación.



OBI WAN

Este es el protagonista del juego, uno de los Jedi más poderosos de la galaxia, capaz de utilizar muy bien la espada de luz y los poderes de la Fuerza, como en las películas.

■ **LO QUE TE ESPERA A LO LARGO** de los 26 niveles que componen este «Obi Wan» es, ni más ni menos, que un montón de combates, sable de luz en ristre, contra oleadas de robots tan numerosos como debiluchos, todo ello ambientado en entornos 3D sacados directamente de la película.

¿Pero cómo? ¿Que no has cogido una espada de estas en tu vida y no sabes si vas a poder estar a la altura de las circunstancias? No hay problema, porque el control se ha solucionado a la perfección: mientras que mueves al protagonista con el stick izquierdo, con el derecho manejarás la espada, lo cual te permitirá no sólo asestar "mandobles" con precisión de cirujano, sino que con un poco de práctica te saldrán unos combos que te asombrarán incluso a ti mismo.

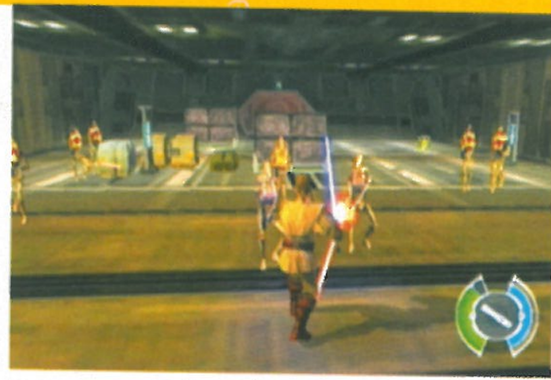
Por otra parte, la Fuerza (elemento imprescindible en la vida de los Jedis), tampoco se ha dejado de lado en este juego, de forma que mientras recorres cada escenario deberás recoger unas esferas azules a las que podrás aplicar diferentes usos, desde empujar a los enemigos hasta saltar más alto, pasando por ejecutar golpes especiales.







GRÁFICAMENTE el juego resulta discreto, con texturas que se repiten a menudo y un aspecto bastante poligonal.



PARAR LOS DISPAROS es sencillo, basta con activar la espada en el momento justo y encarar a los enemigos.



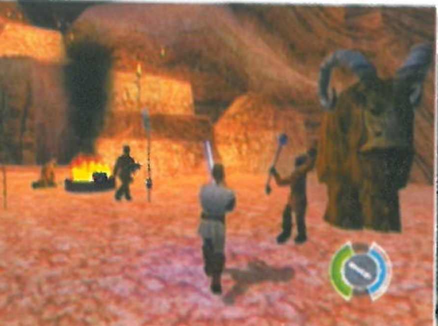
LOS ENEMIGOS se cuentan a cientos , pero caen con un par de golpes de sable láser y además su Inteligencia Artificial es bastante limitada.

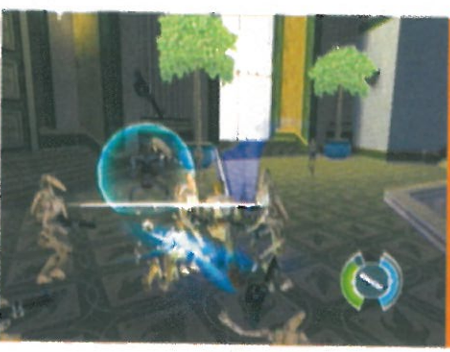
DUELOS ENTRE VARIOS



EL MODO MULTIJUGADOR se limita a combates "uno contra uno" a pantalla partida. Aunque podemos escoger entre 9 caballeros del consejo Jedi, todos son muy similares entre sí, así que resulta bastante "soso" comparado con el modo original.







LOS ESCENARIOS de los 26 niveles son enormes y están sacados directamente de los que aparecían en "La Amenaza Fantasma". Entre los planetas que visitamos en el juego se encuentran Naboo (de día y de noche), Coruscant o los desiertos de Tatooine.

Como ves, en «Obi Wan» hay muy pocas complicaciones, pues el desarrollo se reduce a "sablear" a todo lo que se mueva. Vamos, que nada de tener que evitar caer en el reverso tenebroso...

Respecto al apartado técnico tampoco se puede decir que sea una maravilla: texturas que se repiten, personajes poligonales... En fin, que no es lo que esperábamos ver en Xbox, pero si eres un fanático de la saga... HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **EL CONTROL** de la espada, con el segundo stick, es sencillo y además está lleno de posibilidades.
- **EL APARTADO SONORO**, gracias a la música de la película y un doblaje más que correcto.

lo peor

- **EL IRREGULAR** apartado visual, que combina buenos efectos con un reducido número de polígonos.
- **UN DESARROLLO** monótono, basado en el clásico "avanza y pega".

alternativas

Si queréis estrenar vuestra consola a lo grande, mejor probad con otras cosas, puesto que «Obi Wan» no deja de ser un juego flojillo. Pero para no dejaros con mal sabor de boca a los fans de esta genial serie cinematográfica os diremos que dentro de muy poco llegará **«Starfighter»**, que promete dejar a la saga de Lucas en el lugar que le corresponde.

- **GRÁFICOS** Tenemos escenarios grandes y animaciones buenas, pero hay elementos discretos, sobre todo el aspecto poligonal de los personajes. **62**
- **SONIDO** La música de John Williams, los efectos de sonido de la peli... ¡Y encima doblado al castellano! Un apartado sonoro "de cine". **95**
- **DURACIÓN** 26 niveles son bastantes, aunque la verdad, no tienen mucha dificultad. El modo multijugador resulta bastante "sosete". **75**
- **DIVERSIÓN** Al principio no está mal, pero, como en cualquier "beat 'em up" en un par de horas el desarrollo pierde algo de gracia. **65**

PUNTUACIÓN FINAL 66

valoración

Después de anunciar a bombo y platillo su primer juego para Xbox, los señores de LucasArts nos han dado gato por liebre. Vamos, que en lugar de un juego revolucionario nos han colado un "beat 'em up" de los de siempre, cuyo principal atractivo consiste en recorrer los escenarios de "La Amenaza Fantasma" con una espada láser en la mano. Si os gusta el género, y sobre todo "La Guerra de las Galaxias", seguro que sabréis sacarle partido, pero si esperábais alguna maravilla será mejor que tengáis paciencia hasta que llegue el Episodio II.



DAVID MARTÍNEZ

■ DEPORTIVO ■ MICROSOFT ■ DE 1 A 4 JUGADORES ■ INGLÉS ■ 69,00€ (11.480 ptas.) ■ TP ■ Lanzamiento: 14 de marzo





ESQUÍA Y POSA

Lo más original de «Amped» es su sistema de juego. Hay que localizar a los fotógrafos que hay en cada pista y dejarlos flipados siguiendo estos pasos:

1. **BUSCAMOS LAS RAMPAS** que estén indicadas con un símbolo. Si saltamos sobre ellas o nos acercamos lo suficiente conseguimos activar el modo fotográfico. Ahora miramos al pajarito...
2. **HACEMOS UNA VIRGUERÍA** que le llame la atención a los fotógrafos y así crece la puntuación. Cuanto más los alucinemos, más crecerá nuestra fama y más patrocinadores conseguiremos.



SONRÍE A LA CÁMARA, colega. Cuando vemos esta mirilla y aparece un recuadro azul, es que nos están sacando una foto. Hay que seducir a los fotógrafos.





EL SISTEMA DE CONTROL es bastante flojo. Una copia mala de los «Tony Hawk» que ofrece una respuesta lenta en los movimientos. Y encima la configuración del mando de control es bastante incómoda. Vamos, que es un juego difícil de jugar.

¡MIRA AL PAJARITO, CHAVAL!

AMPED

El primer juego de snowboarding de Xbox nos propone hacer piruetas a lo ‹Tony Hawk› delante de fotógrafos.

BAJAR A TODA VELOCIDAD por la nieve para ganar carreras ya está pasado de moda. Lo que nos propone «Amped» no es correr, sino ganar puntos haciendo las piruetas más espectaculares delante de los numerosos fotógrafos que hay repartidos por cada una de las 11 pistas que componen el juego. Cuanto mejor lo hagamos, más fama ganaremos, y nuestro objetivo final es convertirnos en auténticas estrellas del snow.

El tema mola, y los gráficos están "currados", pero el sistema de control es impreciso e incómodo, lo cual acaba por convertirse en un inconveniente serio.

Si os atrae su mecánica y sois fans del snow, os puede valer, pero desde luego no es «Tony Hawk», aunque ofrezca una propuesta más original.



ESQUIADOR

Los 12 esquiadores que tenemos a nuestra disposición pueden mejorar sus habilidades y equipo ganando puntos. Para ello deberán hacerse las mejores fotos.

NUESTRO VEREDICTO

GRÁFICOS	70
SONIDO	83
DURACIÓN	65
DIVERSIÓN	62

Valoración Su buena factura técnica, tanto en gráficos como en sonido, y su original planteamiento son sus mejores bazas, pero falla el control. Además, se hace algo repetitivo.

PUNTUACIÓN FINAL 64

GAME BOY ADVANCE™

baja de precio en Carrefour







Ahora sólo 99,99€

16.637 ptas

Nintendo®

GAMING 24:7™

■ DISPAROS ■ CAPCOM ■ 1 JUGADOR ■ INGLÉS ■ 62,00€ (10.316 ptas.) ■ +18 años ■ Lanzamiento: 27 de Febrero







ABRAN FUEGO

No penséis que basta con disparar a lo loco, vamos a explicaros de qué va esto.

1. ELIGE TU PERSONAJE FAVORITO (Claire Redfield o Steve Burnside) teniendo en cuenta que disponen de distinto armamento.

2. REPARTE PLOMO A MANSALVA Desplazaos por los escenarios tan rápido como podáis mientras liquidáis bichos mutantes y muertos vivientes.

3. BUSCA AL ENEMIGO FINAL Encontrad la dependencia donde se halla el monstruo de fin de nivel y ya sabéis: ¡no dejéis ni rastro de ninguno de ellos!



UN «RESIDENT EVIL» DE ARMAS

GUN SURVIV CODE: VERONICA

¿Queréis protagonizar un «Resident Evil»? Pues desenfudad vuestra pistola, apagad las luces y... ¡no dejéis un zombi en pie!

NEMESIS

No contento con habernos hecho sufrir de lo lindo en «Resident Evil 3», el pesado de Nemesis volverá a perseguirnos en este extraño "shoot'em up".

■ **LA SAGA DE TERROR MÁS FAMOSA** de los videojuegos vuelve a convertirse en un juego de pistola, tal y como lo hizo hace un par de años en PSOne. Por tanto, ya os podéis imaginar lo que nos espera: disparar y disparar contra cienes y cienes de zombies que no dejarán de atacarnos ni un sólo instante. Sin embargo, «Gun Survivor 2» presenta una particularidad con respecto a otros juegos similares, y es que nos permite desplazarnos libremente por los decorados 3D.

El problema de este, a priori, atractivo planteamiento es que a la larga acaba convirtiendo a «Gun Survivor 2» en algo muy parecido a los shooters tipo «Quake» -aunque mucho más simple- y claro, imaginaos por un momento intentando jugar a uno de estos títulos con la pistola de marras... Vamos, que al final







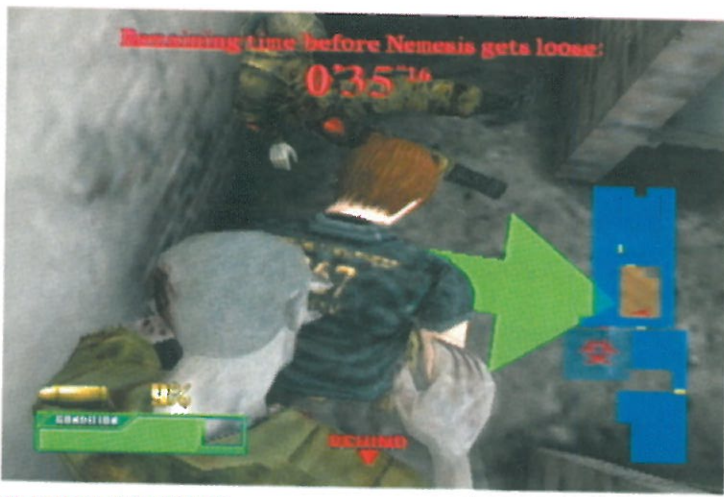
LOS ZOMBIES llegarán en manada y nuestra labor será acabar con todos ellos. En otras palabras, que los dejéis fritos con lo que tengáis a mano.

TOMAR
OR 2

lo mejor que podemos hacer es enchufar el pad de control, y aún así no creáis que el manejo pasa a ser ideal, pues cuesta bastante apuntar.

➔Y SI LA JUGABILIDAD NO ES MUY ALLÁ, tampoco la técnica es como para tirar cohetes. La ambientación, apoyada en un buen apartado sonoro, está bien conseguida y logra meternos el miedo en el cuerpo, pero por desgracia los gráficos son muy básicos para lo que ya estamos acostumbrados a ver en PS2.

Si a todos estos defectos les sumamos otros más leves como los continuos tiempos de carga y que sólo puede participar un jugador, el resultado es claro: «Gun Survivor 2» es un juego mediocre que cuenta con el único atractivo de su nombre.



AL SER TOTALMENTE 3D, es posible que los zombis nos pillen por la espalda.



MONEDAS, MUNICIONES Y VARIANTES





AL DARLE A DETERMINADAS CRIATURAS, a las cajas o, simplemente, después de husmear un poco por los escenarios descubriremos algún que otro objeto que nos vendrá de perlas para sobrevivir unos segunditos. Ya sabéis, ametralladoras, hierbas curativas, gemas o botiquines son tan solo una muestra de lo que podemos obtener en «Gun Survivor 2». Lo mejor es equiparse con estos objetos antes de afrontar los combates contra los jefes.



LAS DIFERENCIAS ENTRE LOS DOS MODOS son casi nulas. En el arcade se pueden elegir armas y no hay tiempo límite.



EN DETERMINADOS MOMENTOS DEL JUEGO tendremos que superar otros peligros, como pesos que caen del techo.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LA AMBIENTACIÓN** es la típica de la serie, es decir, muchos monstruos, atmósfera oscura... ¡Nos hace temblar de auténtico miedo!
- **ES UN JUEGO DE PISTOLA,** y eso en PlayStation 2 no abunda.

lo peor

- **EL CONTROL** es realmente malo, sobre todo usando la pistola.
- **TÉCNICAMENTE** no está al nivel deseable en un juego tan esperado como éste. A ver si para la tercera entrega hay más suerte.

alternativas

Si buscáis un juego de pistola de calidad, no le deis más vueltas: **«Time Crisis 2»** es vuestro título. Si, por el contrario, queréis hincarle el diente a un «Resident Evil» de nivel, optad por **«RE Code: Veronica X»,** que es, sin duda, una de las mejores aventuras de terror que se pueden encontrar en cualquier consola.

- **GRÁFICOS** Algo simples y carentes de detalles, por no mencionar la presencia perenne de la niebla. Esperábamos más en este sentido. **59**
- **SONIDO** Las melodías están bien compuestas y nos sumergen en una atmósfera de terror y tensión. Los efectos suenan contundentes. **80**
- **DURACIÓN** Los dos modos de juego, los distintos niveles de dificultad y los jefes finales aseguran este apartado... para ser un CD de pistola. **60**
- **DIVERSIÓN** Su desajustado y frustrante control es una carga demasiada pesada y termina arruinando este apartado. **48**

PUNTUACIÓN FINAL 53

valoración

Si ya la primera parte de «Gun Survivor» (que salió para PSone) no nos dejó muy satisfechos, con esta segunda entrega las cosas no han mejorado mucho. El desafortunado control tiene la culpa, sobre todo si jugamos con la pistola, y da la casualidad de que este título está pensado precisamente para ello, así que ya nos contaréis... Lo que le salva de la quema es su ambientación, realmente terrorífica, pero no deja de ser un escaso argumento para un juego tan esperado como éste.



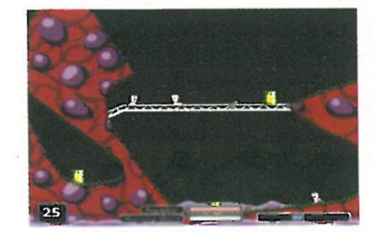
■ Aquí puedes encontrar el resto de los juegos que salen a la venta este mes.

OTROS LANZAMIENTOS

PSone | WORMS WORLD PARTY

■ ESTRATEGIA ■ TITUS ■ DE 1 A 4 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 30,02€ (5.000 Ptas.) ■ TODOS LOS PÚBLICOS

Tras «Worms Armageddon» nos toca nueva ración de gusanos, esta vez a escala mundial. Los gráficos 2D casi no han cambiado, ni tampoco la jugabilidad y diversión, y tenemos modos de juego para aburrir: Individual, Misiones, Time Attack, Deathmatch... Es un clásico que nunca decepciona.

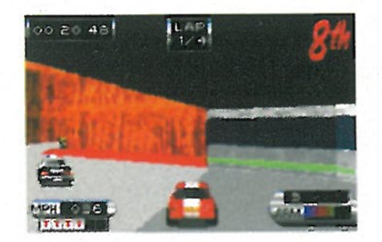


valoración Más de lo mismo, pero igual de divertido. Eso sí, la gracia de otras versiones era jugar en red, y en eso PSone lo tiene algo chungo... **68**

GBA | CRUIS'N VELOCITY

■ CONDUCCIÓN ■ VIRGIN ■ 1 JUGADOR ■ INGLÉS ■ 49,99€ (8.315 Ptas.) ■ TODOS LOS PÚBLICOS

¡Hala, alegría! ¡Hago un juego de carreras con circuitos 3D que parecen los pasillos de «Doom» y listo, a vender! Pues no señor, antes hay que asegurarse de que la consola pueda moverlos sin problemas, que si no, pasa lo que pasa: un juego donde los coches, más que correr, agonizan.



valoración Esto pasa por ir de originales. Con los arcades de coches, las cosas se hacen bien, o no se hacen, por más pseudo 3D que se tengan. **37**

GBA | PLANET MONSTERS

■ PLATAFORMAS ■ TITUS ■ 1 JUGADOR ■ INGLÉS ■ 49,90€ (8.300 ptas.) ■ TODOS LOS PÚBLICOS

¿Qué tenemos si, al «Pac-Man» de toda la vida, le añadimos escenarios muy coloridos, 4 monstruítos como protagonistas y unas pizcas de acción? Pues una fórmula clásica -pero repetida hasta la saciedad- a lo largo de 40 niveles muy parecidos entre sí. Bostezos asegurados para todos.



valoración Cualquiera podría decir que sobre este tipo de juegos pesa una maldición: "Serás divertido sólo durante las 3 primeras partidas". **50**



GBC | P. RANGERS TIME FORCE

■ ACCIÓN ■ BANDAI ■ 1 JUGADOR ■ INGLÉS ■ 36,00€ (5.990 Ptas.) ■ TODOS LOS PÚBLICOS

Los maléficos Power Rangers pretenden extender sus horribles garras a cualquier sistema posible, repitiendo una y otra vez el mismo esquema de juego de acción. La última en caer ha sido Game Boy Color, pero la próxima podría ser... ¡VUESTRA CONSOLA! Así que tenedles mucho miedo...



valoración Que Dios nos proteja si esta gente llega a salir en Xbox, GameCube o PS2. ¿Puede haber algo más pesado que los Power Rangers? **20**

HAY QUE DOMINAR todos los aspectos del juego para afrontar las batallas con las mejores opciones. Es la guerra.



EN EL MOMENTO DE LA BATALLA el juego adoptará este formato a pantalla partida. Llegó la hora de ver quién es el más fuerte.





GBA
ADVANCE WARS

■ ESTRATEGIA ■ NINTENDO ■ DE 1 A 4 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 44.99€ (7.486 ptas.) ■ T. P.

UN JUEGO DE ESTRATEGIA en una portátil tiene que estar bien "currado" para enganchar de verdad, y no hay duda de que «Advance Wars» lo hace. Desde su entrenamiento, que cuenta con 14 misiones, al modo versus (con o sin cable link, aunque los que lo usen serán quienes más disfruten el juego), así como el insuperable modo de campaña individual, todo en este cartucho es divertido. Durante 30 misiones cruzaremos las naciones de Alara, conquistando ciudades, estableciendo bases, creando unidades de combate (18 distintas), consiguiendo fondos... y todo de forma sencilla. La cantidad de mapas que encontramos -o creamos nosotros- y las posibilidades del juego, que son muchas, hacen de este él un cartucho redondo.

valoración Tiene de todo: modo para un jugador, para varios, editor de mapas, una gran jugabilidad... ¡si es que solo le falta hablar! **88**

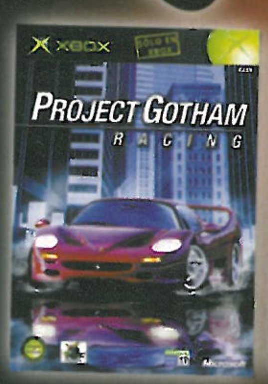
CONCURSO

¡Sé el primero en tener una XBOX!

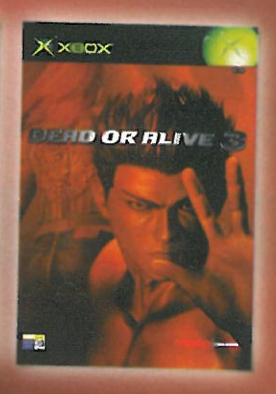


CON LOS JUEGOS:

- DEAD OR ALIVE 3
- HALO
- PROJECT GOTHAM RACING







Y si no eres el afortunado ganador consigue uno de estos 25 fabulosos polos



HOBBY CONSOLAS

Cupón de participación

Nombre:

Apellidos:

Dirección:

Localidad:

Provincia: CP:

Teléfono: DNI:

Le informamos que sus datos serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A. Puede ejercer sus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, dirigiéndose por escrito a HOBBY PRESS, S.A. calle Pedro Teixeira nº 8, 28020 Madrid. Sus datos serán cedidos con fines comerciales a las empresas de nuestro mismo grupo de sociedades. En el caso de que Vd. no lo desee así dirija-se por escrito a la dirección anteriormente indicada para hacérnoslo saber.

Bases del concurso

1. Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, Revista Hobby Consolas. Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas (Madrid), indicando en una esquina del sobre "CONCURSO X-BOX".
2. Entre todas las cartas recibidas se seleccionarán VEINTISEIS. UNO ganará una consola XBOX y los juegos: Halo, Dead or Alive3 y Project Gotham Racing. Los VEINTICINCO restantes serán premiados con un Polo exclusivo. Los premios no serán, en ningún caso, canjeables por dinero. Hobby Press no se responsabilizará en caso de pérdida por parte del servicio de Correos.
3. Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón entre los días 26 de Febrero y 26 de Marzo de 2002.
4. La elección de los ganadores se realizará el 27 de Marzo de 2002 y los nombres se publicarán en el número de Mayo de 2002 de la revista Hobby Consolas.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente para el territorio español.
6. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: MICROSOFT y Hobby Press.



www.playmore.com

■ Aquí puedes encontrar el resto de los juegos que salen a la venta este mes.





PLAYSTATION 2 SPACE RACE

■ VELOCIDAD ■ INFOGRAMES ■ DE 1 A 4 JUGADORES
■ CASTELLANO ■ 60,00€ (9.990 ptas.) ■ T. LOS PÚBLICOS

VUELVEN LOS PERSONAJES DE LA WARNER, con el mismo juego de carreras que ya vimos hace unos meses en PSone y Dreamcast, pero con ciertas mejoras: ahora el control es más suave y los circuitos están mejor definidos, por lo que ya no nos estaremos cayendo cada dos por tres. También tenemos 9 personajes (como el Coyote, el Pato Lucas o el pequeño Silvestre), 13 circuitos con nuevos indicadores en pantalla y una jugabilidad más equilibrada que incluye hasta tres niveles de dificultad. El empleo del cel shading, una técnica ya habitual para los juegos poligonales en plan "dibus", le sienta de miedo a esta tropa, y el juego es tan divertido o más que esas anteriores versiones, gracias a la mala uva de los corredores y al excepcional doblaje. Por supuesto, no es un «Gran Turismo 3», pero el carisma de sus personajes y el tono desenfadado del juego hacen de «Space Race» una buena opción para pasar un buen rato, solo o con tus "coleguitos".

valoración Aquí tenemos una demostración de que, siempre que se aprovechen bien, los personajes de la Warner pueden dar mucho juego. **74**

GBA | SALT LAKE CITY 2002

■ DEPORTIVO ■ UBI SOFT ■ DE 1 A 4 JUGADORES
■ CASTELLANO ■ 54,06€ (8.995 ptas.) ■ T. LOS PÚBLICOS



Bfrrrr, deportes de invierno, no nos extraña que este cartucho nos haya dejado tan fríos. Aunque dispongamos de 6 pruebas, que van desde el Curling (¿mande?) al Bobsleigh, con esas animaciones tan simplonas y esa "arrolladora diversión", no sabemos a quién pretendían engañar...

valoración Bienvenidos a las Olimpiadas del Tostón: consigue la medalla de Oro en "Sopor Absoluto" o la Plata en "Bostezos Continuos". **38**

GBC | THE NEW ADDAMS FAMILY

■ AVENTURA GRÁFICA ■ MICROIDS ■ 1 JUGADOR
■ CASTELLANO ■ 34.99€ (5.822 ptas.) ■ T. LOS PÚBLICOS



Un fiero especulador amenaza a la familia Addams, pero Pugsley y Miércoles no dudarán en usar cualquier macabro medio a su alcance para impedirlo. Es el argumento de este juego de Microids, una aventura gráfica similar a «The Fish Files» en su aspecto gráfico, diversión y calidad.

valoración Una aventura gráfica formidable, y posiblemente el mejor juego de esta familia tan especial hasta el momento. Una grata sorpresa. **81**

GBA | ALIENATORS: EVOLUTION

■ ACCIÓN ■ ACTIVISION ■ 1 JUGADOR ■ INGLÉS
■ 56.99€ (9.482 ptas.) ■ + 13 años



¿Hay alguien por ahí que recuerde la peli de Evolution o la serie de dibujos? ¿No? Vale, pues parece que este cartucho caerá en el mismo olvido, ya que no es más que un juego de acción muy flojo, con 12 niveles bastante sosos en su desarrollo, y encima no tiene ni carisma y ni diversión.

valoración Está basado en la película del mismo nombre, y tiene sus mismos defectos: es soso y aburrido. Vamos, es un juego para ver y olvidar. **52**

GBC | N.Y. RACE

■ VELOCIDAD ■ WANADOO ■ 1 JUGADOR ■ INGLÉS
■ 36,00€ (5.990 ptas.) ■ TODOS LOS PÚBLICOS

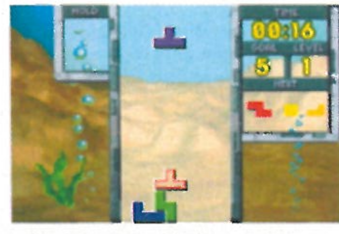


No es que "El Quinto Elemento" fuese un peliculón, pero por lo que recordamos las carreras no eran en perspectiva cenital, con coches idénticos entre sí y con un zoom que no viene a cuento. En resumen, poco interés para un juego que pasará desapercibido para casi todo el mundo.

valoración Ahora entendemos por qué es un juego de carreras: al jugar nos entran ganas de salir corriendo en busca de un cartucho mejor... **45**

GBA | TETRIS WORLDS

■ PUZZLE ■ THQ ■ DE 1 A 4 JUGADORES ■ INGLÉS
■ 60,04€ (9.990 ptas.) ■ TODOS LOS PÚBLICOS

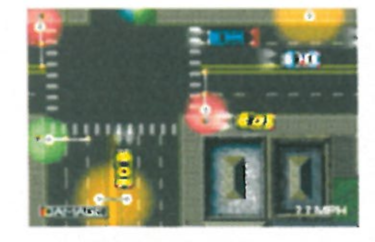


Es un «Tetris», no tiene más misterio. Da igual que tenga modos de juego para aburrir: Pegajoso, Tetris clásico, Hot Line, Cuadrado y hasta un modo para cuatro jugadores por medio del cable link. Su paso a GBA no supone ninguna revolución técnica, así que ya sabéis lo que encontraréis.

valoración Puede que «Tetris» esté estancado, pero sigue ofreciendo ríos de diversión. Parece mentira que nos siga picando a estas alturas, ¿no? **74**

GBA | MID. CLUB STREET RACING

■ CONDUCCIÓN ■ REBELLION ■ 1 JUGADOR ■ INGLÉS
■ 59,95€ (9.975 ptas.) ■ + 13 años

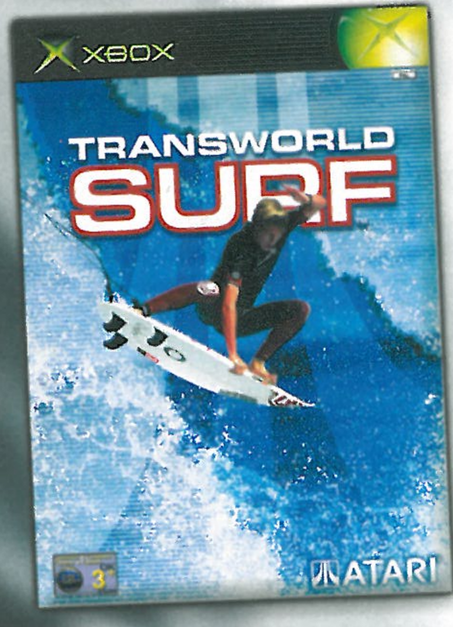


Las carreras ilegales nocturnas deben ser la pera de emocionantes, pero jugando a este cartucho nadie lo diría. Ni el modo Arcade, ni el argumento del modo Profesión resultan atractivos, y todo porque la dichosa vista cenital se empeña en quitarle cualquier gracia a las carreras.

valoración Nada, que los programadores no aprenden: ¿cuántos títulos de carreras con este sistema de juego nos quedan por aguantar?  **50**

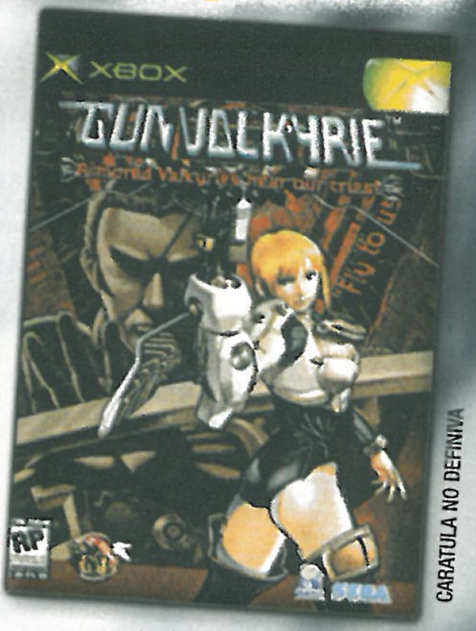
¡TU PRIMERA VEZ!

Regreso al paraíso





La fuerza imparable



CARATULA NO DEFINITIVA



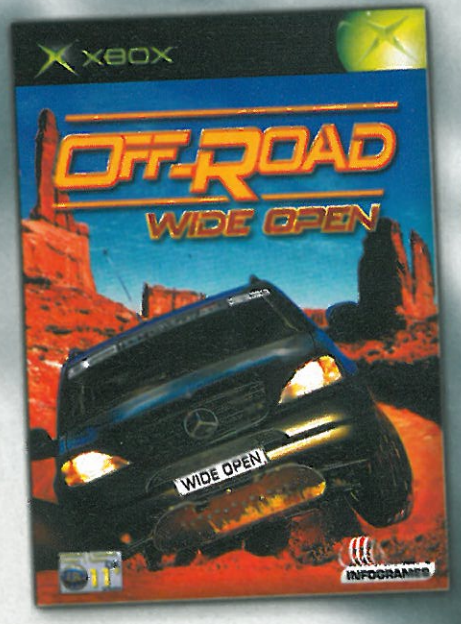






Poder 4x4

¿Preparado para el futuro?



















SELECCIÓN HOBBY CONSOLAS

NUEVO

LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN

1 Metal Gear Solid 2 — PLAYSTATION 2
Posición anterior: – · Meses en lista: 0
Solid Snake "se cuela" hasta el primer puesto de la lista gracias a sus grandes técnicas de camuflaje.

2 Gran Turismo 3 — PLAYSTATION 2
Posición anterior: – · Meses en lista: 8
El juego de coches de Polyphony tiene un garaje de más de 300 coches y un apartado visual de otra galaxia.

3 Pro Evolution Soccer — PLAYSTATION 2
Posición anterior: – · Meses en lista: 3
Al simulador de fútbol más realista le ha salido bien la jugada. Es el pichichi de los juegos deportivos.

4 Resident Evil Code: Verónica — DREAMCAST, PS 2
Posición anterior: – · Meses en lista: 18
El primer «Resident Evil» en 3D sigue siendo uno de los más terroríficos de la saga de Capcom.

5 Virtua Tennis 2k2 — DREAMCAST
Posición anterior: – · Meses en lista: 2
Además de la raqueta, sus armas son los gráficos y una diversión a prueba del mejor "revés".

6 Devil May Cry — PLAYSTATION 2
Posición anterior: – · Meses en lista: 2
Dante continúa limpiando el inframundo a golpes de espada. Menos mal que con sus poderes...

7 Jak and Daxter — PLAYSTATION 2
Posición anterior: – · Meses en lista: 2
Saltando de plataforma en plataforma, esta simpática pareja es la reina del género en PlayStation 2.

8 Silent Hill — PLAYSTATION
Posición anterior: – · Meses en lista: 1
Casi han pasado 3 años desde que apareció en PSOne y todavía nos da miedo su terrorífica ambientación.

9 Shenmue II — DREAMCAST
Posición anterior: – · Meses en lista: 2
Ryo busca al asesino de su padre en la aventura más profunda y llena de detalles de DC.

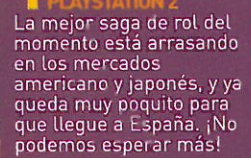
10 Halo — XBOX
Posición anterior: – · Meses en lista: 0
El primer gran juego de Xbox ha conseguido meterse en la lista a tiro limpio y a golpe de gráficos.

LOS PREFERIDOS DE...

	Manuel del Campo		Rubén J. Navarro		David Martínez		Roberto Ajenjo	
1	Metal Gear Solid 2	PS2	Metal Gear Solid 2	PS2	Metal Gear Solid 2	PS2	Final Fantasy VII	PS
2	Pro Evol. Soccer	PS2	Halo	XBOX	Gran Turismo 3	PS2	Metal Gear Solid 2	PS2
3	Virtua Tennis 2K2	DC	Silent Hill 2	PS2	Shenmue II	DC	Gran Turismo 3	PS2
4	Gran Turismo 3	PS2	Max Payne	PS2	R.E.C.: Veronica	DC	Pro Evol. Soccer	PS2
5	Silent Hill	PS	Jak & Daxter	PS2	Tony Hawk 3	PS2	Zelda Ocar. of Time	N64
6	Devil May Cry	PS2	Alone in the Dark IV	DC	GTA III	PS2	Devil May Cry	PS2
7	Jak & Daxter	PS2	Metal Gear Solid	PS	Tony Hawk 2	GBA	R.E.C.: Veronica	DC
8	Project Gotham	XBOX	Silent Hill	PS	Pro Evol. Soccer	PS2	Virtua Tennis	DC
9	RE Code Veronica	DC	Perfect Dark	N64	Syphon Filter 3	PS	Tekken 3	PS
10	Shenmue II	DC	Final Fantasy IX	PS	Silent Hill	PS	Broken Sword	PS

La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona en base a las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.

LOS MÁS ESPERADOS



1 Final Fantasy X
PLAYSTATION 2
La mejor saga de rol del momento está arrasando en los mercados americano y japonés, y ya queda muy poquito para que llegue a España. ¡No podemos esperar más!



2 Stars Wars Rogue Leader
GAMECUBE
"La Guerra de las Galaxias" se ha convertido en un alucinante shooter que esta a punto de llegar a España, con la salida de GameCube.



3 Zelda
GAMECUBE
Parece que el cambio de look ha multiplicado vuestro interés por ver esta nueva obra maestra del maestro Miyamoto. ¡En GC también habrá que salvar a la princesa Zelda!



4 Tekken 4
PLAYSTATION 2
Cada vez está más cerca el momento de hincarle el diente (bueno, las manos) a la cuarta parte del juego de lucha en 3D más aclamado de la historia. ¿Listos para el combate?



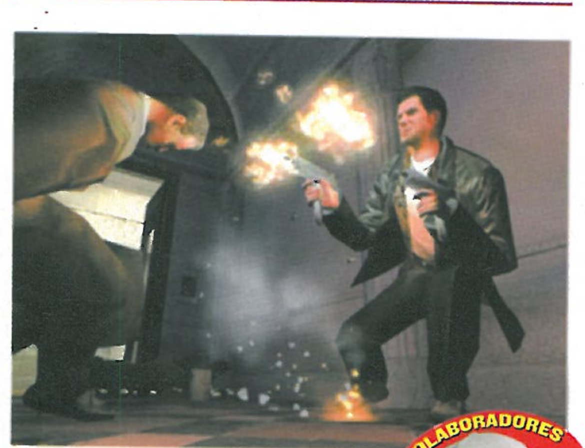
5 Virtua Fighter 4
PLAYSTATION 2
La leyenda continúa: el primer juego de lucha poligonal de la historia, obra del equipo AM2 de Sega, se va a pasar muy pronto a PlayStation 2.

LOS 5... JUEGOS CO

1 JILL VALENTINE de Resident Evil
Puede que no vaya con la ropa más adecua para matar zombis, pero hay que recono que la minifalda y la camiseta sin mangas le sientan que ni pintado Eso sí, no nos extraña lo más mínimo que Nemesis se dediq a perseguirla por el juego.

TU OPINION CUENTA
Envíanos tus 10 favoritos o tus críticas (con foto) a:
- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS c/ Pedro Teixeira nº 8. 28020 Madrid
- losmasesperados.hobbyconsolas@hobbypress.es
- vuestrosfavoritos.hobbyconsolas@hobbypress.es
- vuestrascriticas.hobbyconsolas@hobbypress.es





MAX PAYNE

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

La críticas llegadas a nuestra redacción durante este mes han sido muy variadas. Ahí van algunas de ellas.

Bonito, pero muy fácil

Montserrat Villa (Valladolid)

Cuando te pasas los primeros niveles alucinas con el realismo de sus gráficos, pero sin darte cuenta te plantas en el final ¡y sin usar el tiempo bala! Es bueno, pero yo, que soy aficionada a los disparos, me ventilé todos los niveles el primer "finde". Vaya fiasco de juego.

VALORACIÓN: 72

@ Menudas ralentizaciones

Samuel Rodríguez (Ávila)

Al principio mola bastante el tema del tiempo bala, sobre todo en los enfrentamientos con los jefes más duros, pero uno acaba hartándose enseguida de tantas ralentizaciones, tanto tiempo de carga, y encima el movimiento del protagonista, que parece que patina.

VALORACIÓN: 68

Es súper emocionante

Luis Vicente Sánchez (Madrid)

Me parece uno de los mejores juegos de acción que he visto nunca. De hecho, he jugado a la versión de PC en casa de un familiar mío y no he notado casi diferencias, por ejemplo en los escenarios. Y los efectos de los gráficos es lo que más me gusta del juego, sobre todo eso de las balas a cámara lenta, con las que te puedes pasar el juego más fácilmente si te atascas.

VALORACIÓN: 90

El mes que viene mandad vuestras críticas sobre:

HEADHUNTER

¡Y no olvidéis enviar vuestra foto!



VUESTROS FAVORITOS

1 Zelda: Ocarina of Time
NINTENDO 64 — POSICIÓN ANTERIOR: - — MESES EN LISTA: 39



Queda demostrado que el juego de rol más emblemático de N64 sigue en la mente de muchos de vosotros.

2 Final Fantasy VIII
PLAYSTATION — POSICIÓN ANTERIOR: - — MESES EN LISTA: 35

De entre todos los capítulos de la saga rolera más famosa de Square, la octava entrega es la más votada.

3 Perfect Dark
NINTENDO 64 — POSICIÓN ANTERIOR: - — MESES EN LISTA: 20

Joanna Dark está como un queso, pero es lo bastante dura como para ir a este tercer puesto sin pestañear.

4 Grand Theft Auto 3
PLAYSTATION 2 — POSICIÓN ANTERIOR: - — MESES EN LISTA: 3



Viendo cómo las gasta el personaje que protagoniza este juego, será mejor no ponerle en tela de juicio...

5 Metal Gear Solid
PLAYSTATION — POSICIÓN ANTERIOR: - — MESES EN LISTA: 35

Aunque ya está casi en la calle la segunda parte, «MGS» aún es uno de los juegos más votados por todos.

6 Gran Turismo 3
PLAYSTATION 2 — POSICIÓN ANTERIOR: - — MESES EN LISTA: 8

Ni los frenos más potentes pueden parar a esta joya de Polyphony Digital, el mejor juego de coches de PS2.

7 Pro Evolution Soccer
PLAYSTATION 2 — POSICIÓN ANTERIOR: - — MESES EN LISTA: 3

Conseguir 7 goles en un partido no es fácil, pero más chungo aún debe ser alcanzar ese puesto aquí, ¿no?

8 Resident Evil Code: Veronica
DC, PLAYSTATION 2 — POSICIÓN ANTERIOR: - — MESES EN LISTA: 18



Despacio pero con constancia, hasta arrastrando los pies, «Resident» mantiene el paso firme en la lista.

9 Devil May Cry
PLAYSTATION 2 — POSICIÓN ANTERIOR: - — MESES EN LISTA: 2

Una historia de las que quitan el hipo, gráficos de infarto, y un personaje que mola mazo... ¡este juego es la bomba!

10 Pokémon Oro/Plata
GAME BOY COLOR — POSICIÓN ANTERIOR: - — MESES EN LISTA: 12

El fenómeno más adictivo de las consolas consiste en coleccionar... puestos en las listas de favoritos.

QUÉ SE HA DICHO DE...

	Wipeout Fusion		Rez	
HC	Esta versión para PlayStation 2 es la mejor de toda la saga.	84	Ofrece una mezcla de música y originalidad que merce la pena.	75
PS2 Mag.	Tan amplio y extremo como jugar: rápido, agresivo y duro.	90	Ofrece jugabilidad para quien crea que el arte es más que imágenes.	90
GAMERS	Lleva al límite los gráficos y la música de PlayStation 2.	85	Es diferente, con mucho ritmo, y tan molón como el infierno.	81
PS Mag.	Tiene poco que ver con la seriedad de los anteriores.	85	Arriesgado, pero su originalidad lo convierte en un título interesante.	75

•HC.: Revista Hobby Consolas •PS2: Revista Inglesa •Gamers: Web USA •PS Mag.: Revista Española

LAS CHICAS MÁS SEXYS



2 LARA CROFT de Tomb Raider
Y pensar que una chica tan guapa se tira el día bajo tierra buscando tesoros...



3 TINA de Dead or Alive
Esta nena pega tan fuerte en el ring de «DOA» como en nuestro corazoncito.



4 HANA de Fear Effect
Así vestida, parece que, en vez de disparar, nos va a matar de la impresión.



5 REGINA de Dino Crisis
Una pelirroja a la que los dinosaurios se quieren comer. ¡No nos extraña!

LOS RECOMENDADOS

Los mejores juegos de cada consola clasificados por géneros

! NUEVO



PSONE

El juego del mes

FINAL FANTASY VI

Este mes los aficionados a los juegos de rol están de enhorabuena. «Final Fantasy» se despide de PSOne con una conversión de su último título para Super NES que combina un argumento apasionante con unos gráficos algo "pasados".

Fútbol	Puntuación
1 Iss Pro Evolution 2	92
2 Esto es Fútbol 2	89
3 FIFA 2002	79

Aventura	Puntuación
1 Metal Gear Solid	98
2 Resident Evil 3 Nemesis	97
3 Resident Evil 2 (Plat.)	97

Varios	Puntuación
1 Beatmania	91
2 Tony Hawk 3	80
3 Manager de Liga 2001	85

Shoot'em up	Puntuación
1 Quake II	94
2 Medal of Honor U.	88
3 El Mundo Nunca es...	83

Lucha	Puntuación
1 Tekken 3 (Platinum)	96
2 Rival Schools	94
3 Soul Blade (Platinum)	90

Acción	Puntuación
1 Dino Crisis 2	95
2 The Italian Job	94
3 Syphon Filter 3	93

Plataformas	Puntuación
1 Crash Bandicoot 3	95
2 Abe´s Exoddus	95
3 Harry Potter	74

Estrategia	Puntuación
1 Red Alert	90
2 Theme Park World	88
3 Front Mission 3	88

Rol	Puntuación
1 Final Fantasy IX	99
2 F. Fantasy VII (platunim)	96
3 Final Fantasy VI !	84

Velocidad	Puntuación
1 Gran Turismo 2	99
2 Colin Mcrae 2	94
3 World Touring Cars	94

Deportivos	Puntuación
1 NBA Live 2002	89
2 KO Kings 2001	80
3 No disponible	--

Imprescindibles por orden alfabético

- CRASH BANDICOOT 3
- DINO CRISIS 2
- FINAL FANTASY IX
- GRAN TURISMO 2
- ISS PRO EVOLUTION 2
- METAL GEAR SOLID
- RESIDENT EVIL 3
- SYPHON FILTER 3
- TEKKEN 3 (Platinum)
- TOMB RAIDER: TLR



DREAMCAST

El juego del mes

HEAD HUNTER

Ser un cazarrecompensas no es tarea fácil. Además de ser hábil con las armas, nuestra labor pasa por viajar en moto de un extremo a otro de la ciudad, resolver unos cuantos puzzles y no dejar que nos descubran. Hoy por hoy, uno de los mejores juegos que que podéis encontrar para vuestra Dreamcast.

Fútbol	Puntuación
1 WWS Euro Edition	87
2 Virtua Striker 2	72
3 No disponible	--

Aventura	Puntuación
1 Shenmue II	96
2 R.E. Code: Veronica	96
3 Alone in the Dark IV	92

Varios	Puntuación
1 ChuChu Rocket!	92
2 Samba de Amigo	87
3 Rez	75

Shoot'em up	Puntuación
1 Quake III	90
2 Unreal Tournament	86
3 No disponible	--

Lucha	Puntuación
1 Soul Calibur	97
2 Dead or Alive 2	94
3 Marvel vs Capcom 2	91

Acción	Puntuación
1 Head Hunter	92
2 Jet Set Radio	89
3 Crazy Taxi 2	82

Plataformas	Puntuación
1 Sonic Adventure 2	96
2 Sonic Adventure	95
3 Rayman 2	92

Estrategia	Puntuación
1 No disponible	--
2 No disponible	--
3 No disponible	--

Rol	Puntuación
1 Phantasy Star Online	96
2 Grandia II	94
3 Skies of Arcadia	90

Velocidad	Puntuación
1 Metropolis Street Racer	94
2 F-1 Racing Champ.	89
3 Vanishing Point	88

Deportivos	Puntuación
1 Virtua Tennis 2	96
2 NBA 2K2	91
3 Virtua Athlete	81

Imprescindibles por orden alfabético

- HEAD HUNTER
- JET SET RADIO
- MSR
- NBA 2K2
- QUAKE III
- R. E. CODE: VERONICA
- SHENMUE 2
- SONIC ADVENTURE 2
- SOUL CALIBUR
- VIRTUA TENNIS 2



NINTENDO 64

Imprescindibles por orden alfabético

- BANJO-TOOIE
- EXCITEBIKE 64
- GOLDENEYE (Players Choice)
- ISS '98
- MARIO KART (Players Choice)
- PERFECT DARK
- RESIDENT EVIL 2
- SUPER MARIO 64
- THE L. OF ZELDA: O. T.
- ZELDA M.´S MASK

ISS 98
El mundial está a la vuelta de la esquina y la liga está que arde, ¿a qué esperar para rescatar «ISS»?



XBOX

Imprescindibles por orden alfabético

- DEAD OR ALIVE 3
- HALO
- PROJECT GOTHAM
- NO DISPONIBLE
- NO DISPONIBLE
- NO DISPONIBLE
- NO DISPONIBLE
- NO DISPONIBLE
- NO DISPONIBLE
- NO DISPONIBLE

HALO
En el juego insignia de Xbox no sólo hay que disparar, sino también resolver algunos puzzles.



→ PLAYSTATION 2

Fútbol
	Puntuación
1 PRO Evolution	91
2 FIFA 2001	87
3 Esto es Futbol 2002	90

Aventura
	Puntuación
1 Metal Gear Solid 2	96
2 Devil May Cry	96
3 RE Code Veronica X	93

Varios
	Puntuación
1 Tony Hawk 3	93
2 Time Crisis II	85
3 Ace Combat 4	81

Shoot'em up
	Puntuación
1 Half Life	90
2 007 Agente en fuego...	83
3 Unreal Tournament	86

Lucha
	Puntuación
1 Tekken Tag Tournament	90
2 Dead or Alive Hardcore	88
3 Capcom vs SNK 2	87

Acción
	Puntuación
1 Grand Theft Auto 3	93
2 Max Payne	89
3 Maximo	83

Plataformas
	Puntuación
1 Jak & Daxter	93
2 Crash Bandicoot	80
3 Rayman Revolution	87

Estrategia
	Puntuación
1 Dropship	82
2 Age of Empire II	72
3 Kessen	70

Rol
	Puntuación
1 Shadow Hearts	80
2 Dark Cloud	65
3 No disponible	--

Velocidad
	Puntuación
1 GT 3 A-Spec	99
2 F-1 2001	90
3 WRC 2001	88

Deportivos
	Puntuación
1 NBA 2002	87
2 KO Kings 2001	80
3 NBA Street	81

Imprescindibles
por orden alfabético

- DEVIL MAY CRY
- F-1 2001
- GRAN TURISMO 3
- HALF LIFE
- JAK AND DAXTER
- METAL GEAR 2
- PRO EVOLUTION
- RE CODE: VERONICA X
- SILENT HILL 2
- TEKKEN TAG T.

El juego del mes

METAL GEAR SOLID 2

El juego más esperado de todos los tiempos llega por fin a PS2. Preparaos para vivir una aventura de espionaje repleta de acción ¡Y con los mejores gráficos que se han visto en una consola! Una auténtica obra maestra que no os podéis perder.



→ GAME BOY COLOR

Fútbol
	Puntuación
1 Ronaldo V-Football	90
2 Barça Football (Color)	82
3 No disponible	--

Aventura
	Puntuación
1 Alone in the Dark IV	92
2 The fish files	89
3 Tomb Raider: C. Sword	85

Varios
	Puntuación
1 Tetris (Color)	90
2 Pokémon Puzzle Ch.	89
3 Pokémon Trading Card	87

Shoot'em up
	Puntuación
1 No disponible	--
2 No disponible	--
3 No disponible	--

Lucha
	Puntuación
1 Street Fighter Alpha	91
2 X-Men	89
3 Killer Instinct	85

Acción
	Puntuación
1 Metal Gear Solid	96
2 Perfect Dark	95
3 Spiderman	83

Plataformas
	Puntuación
1 Donkey Kong (Color)	99
2 Mario Bros DX (Color)	93
3 Monstruos S.A.	68

Estrategia
	Puntuación
1 No disponible	--
2 No disponible	--
3 No disponible	--

Rol
	Puntuación
1 Zelda O. of Season/Ages	95
2 Pokémon Cristal	85
3 Harry Potter	83

Velocidad
	Puntuación
1 Top Gear Rally 2 (Color)	91
2 Wacky Racers	89
3 F-1 WGP II (Color)	80

Deportivos
	Puntuación
1 Mario Tennis (Color)	92
2 All Star Tennis (Color)	92
3 Ready 2 Rumble (Color)	91

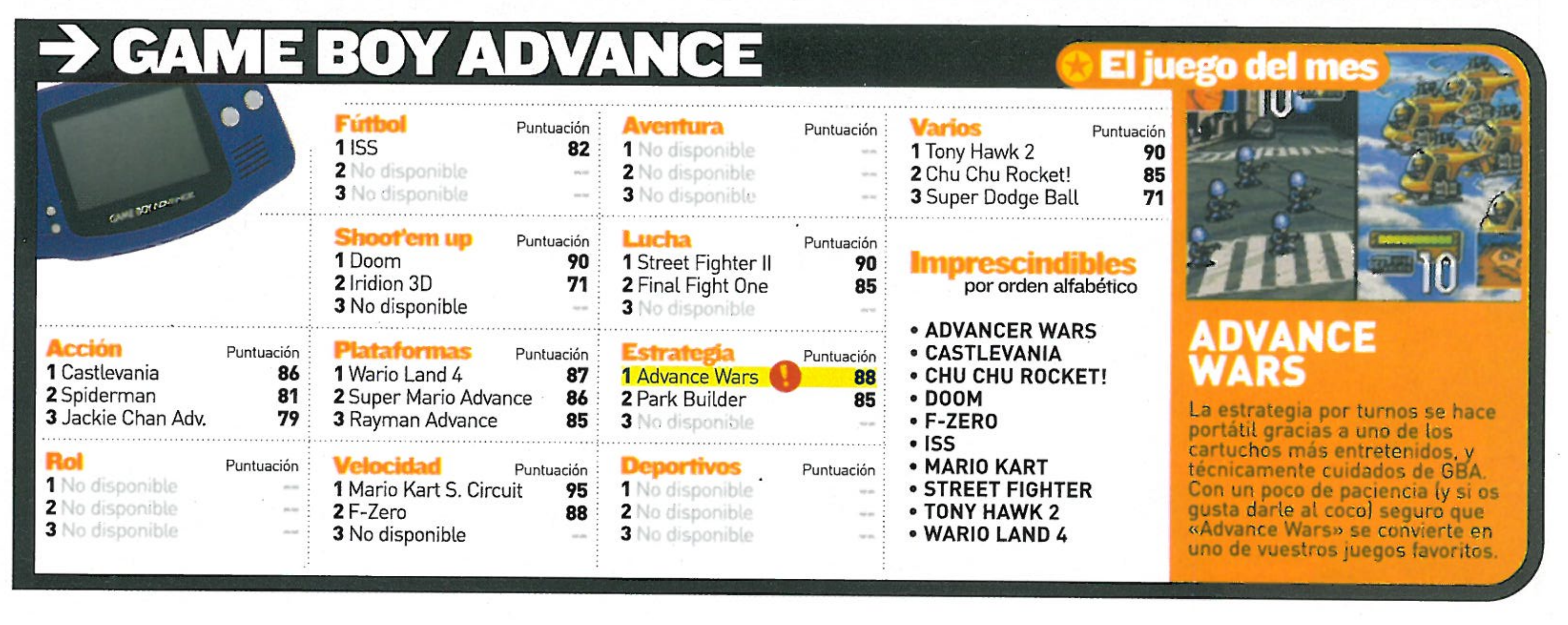
Imprescindibles
por orden alfabético

- ALONE IN THE DARK IV
- DONKEY KONG
- HARRY POTTER
- METAL GEAR SOLID
- PERFECT DARK
- POKÉMON CRISTAL
- STREET FIGHTER ALPHA
- TETRIS DX
- THE LEGEND OF ZELDA DX
- TOMB RAIDER: CURSE...

El juego del mes

MONSTRUOS

La última película de animación por ordenador de Disney y Pixar ha recibido versiones para casi todas las consolas. En GBC nuestra misión será saltar de plataforma en plataforma (en la piel de cualquiera de los dos monstruos protagonistas) y asustar a los niños que nos encontremos por el camino.



→ GAME BOY ADVANCE

Fútbol
	Puntuación
1 ISS	82
2 No disponible	--
3 No disponible	--

Aventura
	Puntuación
1 No disponible	--
2 No disponible	--
3 No disponible	--

Varios
	Puntuación
1 Tony Hawk 2	90
2 Chu Chu Rocket!	85
3 Super Dodge Ball	71

Shoot'em up
	Puntuación
1 Doom	90
2 Iridion 3D	71
3 No disponible	--

Lucha
	Puntuación
1 Street Fighter II	90
2 Final Fight One	85
3 No disponible	--

Acción
	Puntuación
1 Castlevania	86
2 Spiderman	81
3 Jackie Chan Adv.	79

Plataformas
	Puntuación
1 Wario Land 4	87
2 Super Mario Advance	86
3 Rayman Advance	85

Estrategia
	Puntuación
1 Advance Wars	88
2 Park Builder	85
3 No disponible	--

Rol
	Puntuación
1 No disponible	--
2 No disponible	--
3 No disponible	--

Velocidad
	Puntuación
1 Mario Kart S. Circuit	95
2 F-Zero	88
3 No disponible	--

Deportivos
	Puntuación
1 No disponible	--
2 No disponible	--
3 No disponible	--

Imprescindibles
por orden alfabético

- ADVANCER WARS
- CASTLEVANIA
- CHU CHU ROCKET!
- DOOM
- F-ZERO
- ISS
- MARIO KART
- STREET FIGHTER
- TONY HAWK 2
- WARIO LAND 4

El juego del mes

ADVANCE WARS

La estrategia por turnos se hace portátil gracias a uno de los cartuchos más entretenidos, y técnicamente cuidados de GBA. Con un poco de paciencia (y si os gusta darle al coco) seguro que «Advance Wars» se convierte en uno de vuestros juegos favoritos.

MEJORA TU CONSOLA



Sony nos muestra la futura impresora para PS2

Nombre: Tapis **Compañía:** SONY
Consola: PlayStation 2 **Precio:** No disponible

Aún tardaremos unos meses en tener en España esta preciosidad, pero os adelantamos que se llama TAPIS, se puso a la venta en Japón en Febrero y permite imprimir pantallas de los juegos o películas, además de pósters y pegatinas que incluirán algunos juegos.

Valoración: Todavía no calificado

"Motion capture" para jugar en casa

Nombre: Fighting Arena **Compañía:** THRUSMASTER
Consola: PS 2 y PSOne **Precio:** No disponible

El primer sensor de movimiento "doméstico" será compatible con todos los juegos de PSOne y PS2, y consistirá en una alfombra y unos lectores de infrarrojos que "sentirán" los movimientos del cuerpo. Llegará a España en breve, tranquilos.

Valoración: Todavía no calificado



Las Super Nenas protegen tu portátil

Nombre: Kit **Compañía:** DOMINA
Consola: GBC / GBA **Precio:** 35.99€ y 48.00€ c.u

Las niñas más POP de la tele se pasan a GBC gracias a un completo kit de accesorios que incluye lupa, baterías, funda, adaptador a la red y link. De lo más completito como podéis ver. Y para esos que ya disfrutan de una GBA, el televisivo Johnny Bravo ha "pegado su cara" en un juego de accesorios igual de completo para la 32 bits, aunque un poco más caro.

Valoración: ★★★

¡Una recreativa en casa!

Nombre: Arcade Stick **Compañía:** Logic 3
Consola: PlayStation 2 **Precio:** 35,99€ (5.988 ptas)

Por sólo 35,99 euros cualquiera puede tener en su casa el mando más completo para PS2 y PSOne. Se trata del Arcade Stick de Logic 3, y es una réplica de los que se ven en cualquier salón recreativo. Incluye botones turbo y "autofire".



Valoración: ★★



NUEVO

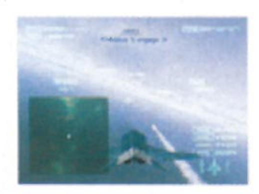
LOS RECOMENDADOS POR HOBBY CONSOLAS

	VOLANTES	PISTOLAS	PADS CONTROL	TARJETAS	VARIOS
PS2	GT FORCE Con Force Feedback 162,21€ (+ juego GT3) (26.989 ptas.)	GUN CON 2 La pistola oficial 32,99€ (5.489 ptas.)	DUAL SHOCK 2 Fiable a tope 38,79€ (4.790 ptas.)	PELIKAN CARD El doble de megas 60,04€ (9.990 ptas.)	MANDO DVD SONY Nuevas funciones para ver DVDs. 42.04€ (6.995 ptas.)
PSX	SPEEDSTER 2 Realismo Soberbio 78,07€ (12.990 ptas.)	BLAZE FALCON Con mira láser 51,02€ (8.489 ptas.)	UPXUS D. SHOCK Precio genial 17,97€ (2.990 ptas.)	MGK CARD Barata y con funda 7,15€ (1.190 ptas.)	DONE TFT PSOne, portátil 180.24 € (29.989 ptas.)
DC	THRUSTMASTER Muy robusto 66,05€ (10.990 ptas.)	PELICAN STINGER La más completa N.D.	DREAM CONTROLLER El más cómodo 28,19€ (4.690 ptas.)	SEGA VMU Con pantalla LCD 26,99€ (4.491 ptas.)	MOUSE DC Navegación rápida. 30 € (4.991 ptas.)
N64	TOP DRIVE 429 Buen manejo 51,02€ (8.489 ptas.)	NO DISPONIBLE	N64 CONTROLLER El primer analógico 29,99€ (4.990 ptas.)	MEMORY PAK Barata y suficiente 17,97€ (2.990 ptas.)	RUMBLE PAK Vibración en N64 21.03€ (3.499 ptas.)

PLAYSTATION 2

Ace Combat 4: Shattered Skies

NUEVOS COLORES
Completa todo el juego en las misiones del modo Ace, obteniendo un rango S en todas las fases. Con ello, tendrás a tu disposición varios colores distintos.



Dropship

CÓDIGOS MÁGICOS
¿Estás buscando más posibilidades? En ese caso, entra en la opción "Classified Files" del Menú Principal. Ahora introduce cualquiera de los siguientes códigos y prepárate para lograr un montón de ventajas.
TEAMBUDDIES
Invencible
BLASTRADIUS
Munición ilimitada
KINGSLEY
Selección de nivel
KREUZLER
Nivel de Bonus 1
SHEARER
Nivel de Bonus 2
UBERDOOPER
Nivel de Bonus 3

18 WHEELER: AMERICAN PRO TRUCKER

CONSEGUIR LOS NIVELES DE APARCAMIENTO DE BONIFICACIÓN
Completa los cuatro niveles de aparcamiento para desbloquear un escenario de aparcamiento adicional. Espera un momento, impaciente, que eso no es todo. A continuación completa esta fase y tendrás otra nueva... Ahora sí, ya no hay más.

F1 2001

SECUENCIA FMV DE BONIFICACIÓN
Gana todos los trofeos que existen en el juego para desbloquear la secuencia de análisis de la temporada 2001 en el menú "Player Review". Esto incluye los trofeos para el Campeonato GP Personalizado, el Reto por Equipos, también el Campeonato Completo, el Trofeo Dominación y los trofeos de los otros diecisiete modos Single GP. Pues no es poco, no.

Guilty Gear X

LUCHADORES ESCONDIDOS
Seguro que más de uno os quejáis de la falta de luchadores que hay en este juego. Si es que le ponéis pegas a todo... Pues nada, entonces presionad ↓, →, →, ↑ y Start en la pantalla "Press Start". Con ello habrás desbloqueado a Testament y Dizzy en todos los modos de juego. Otra manera de conseguir lo mismo es completar el juego en el modo Arcade, e incluso alcanzar el nivel 20 en el modo Survival y luego derrotar a Testament. Alcanza el nivel 30 y vence a la extraña Dizzy para desbloquearla en todos los modos.

MODO ESPECIAL GUILTY GEAR
Para conseguir esto tienes que ser duro, ¿eh? Vaya, parece que no te asustas. En ese caso, prueba a llegar al nivel 100 en el modo Survival y acaba con el último rival. Así tendrás disponible esta nueva opción de juego.

TRAJES DISTINTOS
Mantén presionado Start, ▲ o ✖ cuando selecciones un luchador en la pantalla de elección de personaje y tendrás otros colores.

ATAQUE ESPECIAL
¿Buscas sorprender a tu rival? Pulsa ▲ y ■ al mismo tiempo (aquí no importa el personaje que estés manejando) y observa el resultado.

Half-Life

TRUQUILLOS PARA EMPEZAR BIEN
Un buen científico tiene que estar preparado siempre para afrontar situaciones adversas, pero esto ya se pasa de la raya. Si no te bastó con los trucos que te dimos hace poco, anota este par de consejos que pueden servirte para iniciar la partida con algo de ventaja:
• Una vez empiece todo el embrollo con los alienígenas y la gran explosión, verás a un científico que estará dando CPR a un guardia de seguridad. No seas tan impaciente (vale, nosotros también nos fuimos en su momento) y espera unos 15 ó 20 segundos. El guardia se recuperará. Abandona la feliz escena, y una vez tengas el gancho, vuelve y mátalo antes de que se defienda. Podrás hacerte con su arma y también la munición. ¡No era nada personal, muchacho!
• Una vez montes en el ascensor hacia arriba, prepárate para disparar. Dale un par de tiros al bicho que intenta acabar con el guardia de seguridad. Si lo haces bien y le salvas, el guardia te escoltará hasta que llegues a la entrada principal. ¡Qué nivel, si parecemos el mismísimo Presidente!

Ico

DESTRUIR LAS CRIATURAS DE HUMO MÁS FÁCILMENTE
Si entras en una sala y hay pista libre para un portal en el otro lado, lleva a Yorda hasta allí con todas las Criaturas de Humo detrás de ti Pero tranquilo, no te desesperes, porque al alcanzar tu objetivo, la activación por parte de Yorda del portal creará una iluminación que destruirá a todas las criaturas que estén cerca en ese momento.

HALLAR A YORDA EN EL ÚLTIMO NIVEL
Sin ánimo de ofender,



en el último nivel tendrás los cuernos cortados. Ve hacia la izquierda de la zona de la playa y si buscas por ahí encontrarás a Yorda.

EVITAR PERDER A YORDA
Hay que ver qué pesada esta chica se pierde a la mínima que nos despistamos. Pues bien, para evitarlo, nada más liberarla presiona inmediatamente **R1** para cogerla de la mano. Corre hacia la puerta. Deberías coger también el palo que se cae para que puedas derrotar a las Criaturas de la Sombra con mucha más facilidad.

Kessen 2

SELECCIONA TU PROPIA FACCIÓN
Completa el juego con los Lui Bei o Cao Cao (no, no es el nombre de unos cereales). Ahora selecciona "New Game" y podrás elegir con qué grupo quieres jugar.

COMBATES ESCONDIDOS
Una vez te has pasado el juego con Liu Bei el nivel de dificultad pasa automáticamente de principiante a normal. Ahora pásate el juego con Cao Cao en ese nivel y desbloquearás el nivel experto. Elige entre cualquiera de los dos clanes en el nuevo modo y acábate el juego por tercera vez. Aparte de un dolor de dedos muy gordo, conseguirás un combate escondido para cada facción. Para Liu Bei es "The Battle of East Lau" y para la facción Cao Cao, "The Battle of Chang Zheng".

Max Payne

SELECCIÓN DE NIVEL AUTOMÁTICA
Juega la partida con normalidad hasta que completes el Metro A1. Vuelve al menú principal y presiona ↑, ↓, ←, →, ↑, ←, ↓, ●. Te moverás de un nivel a otro más rápido que las balas.

SALUD ILIMITADA
Pulsa el botón Start para pausar la partida, y a continuación presiona **L1** dos veces, **L2** dos veces, **R1** dos veces y **R2** otras dos veces. Es posible que tengas que



volver a activar el truco después de ejecutar un auto-salvado, pero oye, siempre es mejor eso a que te dejen como un colador, ¿verdad?

MUNICIÓN ILIMITADA
Accede a la pausa del juego y presiona **L1**, **L2**, **R1**, **R2**, ▲, ●, ✖ y ■. ¡A repartir "estopa"!

LA MUNICIÓN COMPLETA Y TODAS LAS ARMAS
Ya sabes, pausa la partida y oprime los botones **L1**, **L2**, **R1**, **R2**, ▲, ■, ✖ y ●. Podrías ser más guapo, pero desde luego no más letal.

OCHO PÍLDORAS CONTRA EL DOLOR
Si la farmacia te queda lejos, pulsa Start y, una vez estés dentro de la pausa, presiona **L1**, **L2**, **R2**, **R1**, ▲, ●, ✖ y ■.

NIVELES EXTRA DE DIFICULTAD
Completa el juego bajo la dificultad "Fugitive" y se desbloquearán los siguientes niveles de dificultad: "Dead On Arrival" ("Muerte en la Llegada") y "The New York Minute" ("El Minuto de Nueva York").

NBA Live 2002

MODIFICAR LOS ESTATUS DE LAS SÚPER ESTRELLAS
Presiona el botón ● en el Menú Principal para mostrar el menú activo. Selecciona la opción "Roster" y luego "Edit Player". Si tu lista de creación de jugador no



tiene ninguna entrada, entonces te aparecerá un personaje Súper Estrella. Presiona **R2** en la pantalla de edición para poder mejorar sus estatus. Presiona **L2** para volver a la lista de creación de jugador y luego pulsa Start para pasar a otro jugador.

Rez

ÁREA 5

Consigue un ranking del 100% en las áreas 1, 2, 3 y 4. Ahora entrarás un área en la que salen... esto... bueno, enemigos y todas esas cosas.

ÁREA PERDIDA

Completa él Área 5 en el juego por defecto. También puedes optar por acumular un total de cinco horas de juego.

TRANCEMISSION

Si ya has llegado a Lost Area, colócate en el primer puesto del ránking y aparecerá la Trancemission.

OTRAS VISTAS

Quizá el juego por sí sólo no baste para dejarte "flipao" (lo cual nos extrañaría). Pero si esto llega a ocurrir, cumple los siguientes requisitos para añadir nuevos puntos de vista.

- **Vista cercana:** Consigue la primera posición del ranking en dos áreas del modo Score Attack.
- **Vista lejana:** Obtén la primera posición en tres áreas del Score Attack.



- **Vista dinámica:** Hazte con la primera posición cuatro veces en el modo de juego Score Attack.
- **Vista en primera persona:** Lo mismo de siempre, pero en esta ocasión has de hacerlo cinco veces.

SKINS NUEVOS PARA EL PROTAGONISTA

Para los que no lo sepáis, un skin es el diseño que cubre la forma poligonal del personaje, de manera que tenga un aspecto u otro ("skin" significa piel, literalmente). Para conseguir algunos distintos, haz lo que te indicamos.

- **Skin cero y dos:** Consigue un ranking del 100% en cualquier zona. Otra opción es sumar cinco horas de juego.
- **Skin tres:** Ten un ranking del 100% en dos zonas o acumula seis horas de juego.
- **Skin cuatro:** Obtén un 100% en tres fases o suma un total de siete horas de juego.
- **Skin cinco:** Consigue el tan preciado 100% en cuatro zonas o ten un total de ocho horas de juego. ¡Qué original!
- **Skin de Forma Final:** ¿Intrigado? Pues nada, hazte con un 100% en cinco áreas o acumula nueve horas de juego. Sí hijo, tu vida social puede esperar. ¡La mejor skin te está esperando!
- **Skin de Morolian:** Estos nos suenan de algo, oye. En cualquier caso, consigue un 100% en todas las áreas (ahí es nada) o suma diez horas de juego.

MODO BOSS RUSH

Obtén un ranking del 95% en los niveles del uno al cinco. ¡Hay de todo, como en botica!

OVER DRIVE

Consigue la primera posición en el ranking en el modo Boss Rush (que tienes que haber desbloqueado con el truco anterior, ¿lo has hecho ya?).

Seven Blades

OPCIONES EXTRA

Pásate el juego y salva la partida. Después de eso cárgala con la tarjeta y podrás jugar al nivel que quieras. Como curiosidad, también puedes elegir jugar como algunos de los monstruos o jefes finales. ¿Qué se siente al estar al otro lado?



Shadow Hearts

UNOS BONUS POR PASARTE EL JUEGO

Completa el juego y deja que pasen los créditos y la secuencia final. Salva la partida y juega de nuevo para empezar con



todos los Demonios de Fusión de tu intento anterior. ¡Ahora la cosa tiene más marcha!

Splash-down

MODO CHEAT

Selecciona el apartado de opciones del Menú Principal. Mantén presionado R2 y rápidamente presiona ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ■, ●, ■ y ●. Aparecerá un mensajito diciendo que te lo has currado como un machote. Vale, ahora introduce alguno de los siguientes códigos y presiona ✖ para volver a la pantalla de opciones.

TopBird: No permite que seas noqueado.
Hobble: Pistas difíciles con IA normal.
PmeterGo: Medidor de espectáculo al máximo.
Passport: Todos los recorridos para ti.
AllChar: Todos los personajes para ti.
LaPinata: Todos los trajes... ¡para ti!
AllOutAI: IA en nivel de experto.
Festival: Todas las secuencias finales.
Ibelieve: Jugar al Time Trial contra un OVNI (Mulder nos asista).
F18: Jugar al Time Trial contra un flipante Jet F-18 en miniatura.
SEADOO: Jugar al Time Trial contra tu fantasma.

BONUS AL ACABAR

Completa el juego en el nivel difícil y con ello desbloquearás a Steve como personaje seleccionable y el nivel del Triángulo de las Bermudas. Lo siento, ¡pero yo ahí no entro!

PISTA ESCONDIDA

Consigue 100 globos en el modo Countdown y obtendrás una pista que no estaba disponible al principio.

Tekken Tag Tourn.

ELEGIR NIVEL

Ilumina el modo de juego "Practice mode" que hay dentro del menú principal. Ahora Mantén presionado el botón **L2** y pulsa **R2** el número de veces que te indicamos en la lista siguiente, para obtener el escenario que corresponda en cada ocasión.

PARA CONSEGUIR EL ESCENARIO, PULSA EL BOTON R2...

Law (nuevo):
Una vez
Yoshimitsu (algo de nieve):
Dos veces
Ling:
Tres veces
Hwoarang:
Cuatro veces
Lei:
Cinco veces
Ogre:
Seis veces
Escuela (por la tarde):
Siete veces
Jin (por la tarde):
Ocho veces
Nina (por el día):
Nueve veces
Eddy (al anochecer):
Diez veces
King:
Once veces
Heihachi:
Doce veces
Eddy (de día):
Trece veces
Desconocido:
Catorce veces
Law (viejo):
Quince veces
Escuela (de día):
Dieciséis veces
Jin (por el día):
Diecisiete veces
Nina (de día):
Dieciocho veces
Yoshimitsu (con mucha nieve):
Diecinueve veces
Paul:
Veinte veces

TRUCOS A LA CARTA

Silent Hill 2

Victor Fernández (Cádiz)

Un saludo redaccional, Yen. ¿Quién lleva la sección de trucos? Como no he visto dirección alguna te la he enviado a ti. ¿Tendríais algún truco de «Silent Hill 2» que no sea el de los botoncitos L1 y R1 en el menú de opciones?

Vale, muy bonito. Yo, aquí trabajando como un esclavo y luego se lleva los méritos el "listillo" de Yen. Pues para que lo sepas, mi nombre es... Ah, hola, señor director. Pues nada, aquí haciendo los trucos. Sí hombre, precisamente le contaba a este chico que sí tenemos lo que nos pide. Para revelar todas las señales, este chico tiene que desbloquear los cinco finales del juego. Para un modo de dificultad extra, ha de pasarse el compacto en las dificultades easy, normal, hard y hard riddle. Por último, para encontrar la sierra eléctrica, ha de pasarse el juego en las dificultades normal y normal riddle, empezar una nueva partida y encontrar la sierra antes del cementerio. Adiós, señor director...

Grand Theft Auto III

Victor Javier Gómez (Madrid)

Hola, tengo un problema que me está haciendo dar vueltas por todo Liberty City en el juego «Grand Theft Auto III». ¿Cómo se consigue el dichoso coche Mister Whoppee? Lo necesito para la lista de coches del embarcadero de Portland. Y, si podéis... ¿cómo puedo pasarme la misión de Asuka de destruir todos los puestos de café? Siempre me quedan dos cuando se me acaban los minutos. Ya sé que están en Portland, pero no me da tiempo.

Poseemos la solución a tus males, querido amigo (hablo así porque estoy haciendo un cursillo de oratoria por carta). Empecemos por Mister Whoppee. Aparece en el radar tras coger la bomba y volver al coche. Ve a Hepburn Heights y allí encontrarás el camión de los helados que se llama así. Aparca al lado de él y móntate para seguir con los objetivos.Por otro lado, los dos puestos de café están exactamente en Trenton (sí, cerca del andén de Portland) y en la entrada de la choza de Salvatore. Ahora, a seguir haciendo el mafioso, amiguete.

Evergrace

Pooka (e-mail)

He estado jugando a Ever Grace y he llegado a un punto con la chica que no consigo superar. Al terminar la caverna de fuego derrotas al jefe indio y te teleportan a un nuevo área, donde sólo te encuentras en dos habitaciones sin enemigos y una estatua de la que sólo quedan los pies. Si la examinas te dice "para seguir avanzando primero tienes que encontrarme" o algo parecido. Si me podéis indicar cómo seguir os lo agradecería mucho.

Pues claro, consolega. Para pasar esa zona tienes que quitar todos los items de tu equipo y permanecer enfrente. Examínala y podrás seguir adelante. ¡No era tan difícil!

■ Las claves para llegar hasta el final de los juegos

The Bouncer

■ MUGETSU CON SU MÁSCARA
Completa el nivel del jardín colgante del edificio Mikado. Gracias a esto desbloquearás a Mugetsu con su máscara en los modos Versus y Survival.

■ MUGETSU... PERO SIN MÁSCARA
¿Qué le quieres ver el careto completo? Pues nada, completa el nivel "Galeos-Mid Flight" y podrás usarlo en los mismos modos que en el truco anterior, pero esta vez sin máscara.

■ PD-4 DISPONIBLE
Derrota al PD-4 en el modo Historia y lo tendrás disponible en los modos Versus y Survival. Eso por si buscabas más variedad.

■ SION CON CAPUCHA NEGRA
Completa el modo Survival derrotando a la versión de Sion que tiene la capucha negra. Desbloquearás este traje en los modos Versus y Survival. ¡Qué coqueto es el chico!

■ WONG LEUNG
Usa sólo a Volt o Kou en todo el juego. Eso sí, antes de luchar contra Threw por última vez, tienes que coger a Sion. Al completar el juego, Sion recordará eventos anteriores. Ahora vence a Wong Leung para que aparezca en el modo de juego Versus.



The Simpsons: Road Rage

■ ¡TRUCOS, HOMER!
Ve al menú de opciones y mantén presionados los gatillos **L1 + R1**. Sin soltarlos, pulsa alguna de las siguientes combinaciones para activar varios trucos.

■, ■, ■, ■ Dinero extra.
▲, ▲, ▲, ▲ Más puntos de vista.
●, ●, ●, ■ Vista distinta.
✖, ✖, ✖, ✖, Noche.
●, ●, ●, ● Personajes planos (menos tú).
▲, ▲, ✖, ✖ Mostrar líneas de colisión.
▲, ▲, ■, ● Coche de pastilla de jabón.
▲, ▲, ■, ■ Conducir con Smithers en el coche del Sr. Burns.
▲, ▲, ■, ■ Conducir el Autobús Nuclear.
●, ▲, ■, ✖, Parar el tiempo (pulsa ▲ para iniciar, parar y resetear el tiempo).
✖, ●, ▲, ■ Cámara lenta.
▲, ▲, ●, ✖ Modo Halloween.
▲, ▲, ●, ■ Modo Día de Año Nuevo.
▲, ▲, ●, ● Modo Día de Acción de Gracias.
▲, ▲, ●, ▲ Modo Día de Navidad (¡pero falta el Día de la Pilarica!).

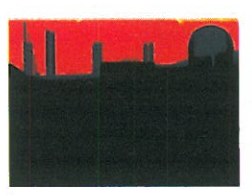


■ COCHE ESPECIAL CONSTRUIDO PARA HOMER SIMPSON
Completa los diez niveles del modo Misión y desbloquearás un coche creado sólo para Homer. ¡Mooola!

Thunderhawk: Operation Phoenix

■ ELEGIR NIVEL
Entra en el menú de opciones. Coloca "Vibración" en 1, "Efectos de sonido" y "Música" en 0. Luego, mantén presionados los botones **L1 + L2 + R1 + R2 + ● + ■**. Aparecerá el mensaje "Spooky Cat" para confirmar que lo has hecho todo bien. ¡Ahora ya puedes elegir cualquier nivel!

■ BONIFICACIONES AL ACABAR EL JUEGO
Pásate el juego en el nivel difícil. Aparecerá la dificultad "maniac" (no apta para cardíacos) y tendrás un helicóptero extra, que es capaz de volar, girar, escalar, descender, disparar más rápido y pelar patatas (este último es una bromica). Ahora acaba el DVD en el nuevo nivel de dificultad y conseguirás un tercer helicóptero, que puedes usar en cualquier dificultad. Es tan bueno como el anterior, pero tiene más armadura.



Unreal Tournament

■ NIVELES ADICIONALES
Completa el juego bajo la dificultad Inhuman. ¿Ya? Colega, eres una máquina. Pues nada, te mereces un premio de los buenos, como por ejemplo nuevos niveles: siete para Death Match y 4 para Capturar la Bandera, para que os peleéis sin problemas.

MX RIDER

■ TODAS LAS PISTAS
Si fuera más fácil, no habría que hacer nada. Tu única tarea es introducir la palabra ATARI (¡qué tiempos!) como nombre en el modo de juego Campeonato. Sal de ese modo y entra en Carrera Sencilla (Single Race). Se habrán desbloqueado todas las pistas. ¡Así da gusto!



Winback: Covert Operations

■ MODO BOT FÁCIL
Dentro del modo Bot, accede al interior de la configuración y cambia el hándicap del Equipo número 1. Ponle el valor 250%. coloca también el apartado "Med kit" al 100%. Ahora ve a los parámetros del Equipo 2 y bájalo al 1%. Tus enemigos morirán más rápido y los medikits subirán tu salud hasta el 100%.

■ AMETRALLADORA
Ahí va un truquillo. Si hay alguien atacándote con una ametralladora, coge el lanzamisiles y apunta a la máquina, no a él. Así le vencerás más fácilmente.

Wipeout Fusion

■ NAVES ANIMALES
En el Menú de Trucos (dentro de la opción de Extras), introduce la combinación: ▲, ●, ●, ▲, ✖. Aún no tenemos una nave de Pikachu, pero tened paciencia.

■ VENTAJAS SECRETAS EN EL MODO GALLERY
A medida que progresas en el juego desbloqueas imágenes en el modo Gallery. Algunas de las últimas imágenes que hay tienen diversos códigos escondidos en la esquina superior izquierda, así que no te pierdas ni una.

■ ESCUDO INFINITO
Entra en el Menú de Trucos e introduce la combinación ▲, ▲, ■, ■, ■. Ahora ya no hay quien te tosa.

■ ARMAS INFINITAS
Para acabar con todo bicho viviente, entra en la opción de trucos y pulsa ▲, ●, ✖, ● y ■. ¡Ten cuidado, que están cargadas hasta arriba!

■ NAVES "RETRO"
Accede a esa joya que es el Menú de Trucos y presiona ✖, ●, ▲, ■ y ✖. ¡Hay naves para todos!

■ GANAR TIEMPO EN LOS MODOS TIME TRIAL Y FAST LAP
Al comienzo de un reto Time Trial/Fast Lap comienzas unos metros detrás de la línea de salida. El crono cuenta desde el momento que cruzas esa línea, así que da la vuelta y luego lánzate hacia la línea. Así la cruzarás a velocidad punta y habrás ganado algo de tiempo de aceleración.

■ NAVES SUPER RÁPIDAS
En el Menú de Trucos, introduce la combinación ■, ✖, ✖, ✖ y ▲. ¡Ahora abróchate bien el cinturón!

■ DESBLOQUEAR TODOS LOS TRUCOS A LA VEZ
Busca el menú de trucos y, una vez dentro, presiona ✖, ▲, ●, ▲ y ●. ¡No puedes tenerlo más fácil!

■ RETOS DE ORO PARA CADA EQUIPO
Consigue medallas de oro en los cinco primeros retos con un mismo equipo en el modo Challenge y activarás esta opción, en la que ya no sirve ser un aficionadillo cualquiera.



EL TONTOTRUCO

Capcom VS SNK 2

■ CAMEOS
Estos chicos de Capcom, cuando se plantean reunir a personajes, lo hacen a lo grande. Resulta que en su último mega-hyper-chachi duelo entre luchadores de distintos universos, han traído casi todos los personajes de su compañía y de SNK, pero están escondidos en los escenarios. Busca en los siguientes mapeados a todos estos personajes, que hacen sus "cameos" en el juego:

ESCENARIO/EVENTO	PERSONAJE/S
Nairobi	Alex, Fokker, Rouge, Clark Steel, Leona, Ralf Jones
Final Symphony Remix de Kyosuke	Batsu, Hinata
Londres	Dudley, Elena, Mei-Ling, Rose
Shanghai	Hsien-Ko, June, Bao, Chin Gentsai, Shermie, Xiang Fie
Algunos supers de Yun	Yang
Escenario del festival	Goro Daimon, Kyoshiro
Chun Li VS Yamazaki	Honfu
Intro de Todo	Kasumi
Vice VS Rugal	Mature

DREAMCAST

90 Minutes

VENTAJAS PARA LOS MEJORES JUGADORES

Cumple los requisitos que a continuación te indicamos. A ver si así podemos mejorar en algo este juego tan modestillo...

Gana la Liga de Clubes Europea: All-Stars europeos.

Gana la Copa del Mundo: All-Stars mundiales.

Gana la Liga Inglesa: Leyendas inglesas.

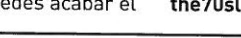
Acaba por lo menos segundo en la liga normal: Copa de clubes europeos.

Gana la final en la Copa de clubes europeos: Copa de campeones del mundo.

Head Hunter

ABRIR EL STAR LOCKER

Para conseguirlo, rompe los records de Hank Redwood en el modo Leila y completa el juego una vez. El Star Locker contiene todas las armas y munición ilimitada (que sabemos que te encaaanta). Atención, ten en cuenta que no puedes acabar el juego normalmente si se usa el Star Locker.



NBA 2K2

UNA BUENA ASISTENCIA... CON UNOS CÓDIGOS

Hey, jugón, hay variedad en la cancha de juego. Introduce cualquiera de estos códigos. Como ves, hay muchos trucos diferentes.

vc: Equipos Mo Cap, Sega Sports y Sega Net.
heliumbrain: Cabezones (snif, siguen con nosotros).
alienbrain: Jugadores monstruosos.
whatamisaying: Comentarios distintos.
betheball: Cámara de pelota.
radical: Un look distinto.
the70slive: Ropas más "hippies".
sohappy: "Chulear" después de una canasta.
tvirus: Jugadores infectados de virus.
The cure!: Aparece ¡The Cure!.
Marrinson: Jugador "We´re screwed".
Stricker: Jugador "Yo".
Dobson: Jugador "The Doctor is in!".
Aynaga: Jugador "I am Seaman".
Arnold: Jugador "It´s a library thing".
Sartorial: Quitar todos los trucos.

Rez

MODO BOSS RUSH

Consigue un ranking del 95% en los niveles del uno al cinco, para poder enfrentarte con todos los jefes.

TRUCOS A LA CARTA

Sonic Adventure 2

Lorena Sancho (Valencia)

Hola, Hobby Consoleros. Soy Lorena Sancho Benlloch. Tengo unos pequeños problemas con Sonic Adventure 2. En la pantalla de Rouge "Edd Quarters" no consigo acabar el modo difícil. No consigo sacar la llave que está tras las jaulas en la cola del escorpión. He probado con las bombas que lanza el "kiki" desde una de las columnas, pero no encuentro forma de conseguir nada. ¿Me podéis ayudar?

El asunto de la parte entre Knuckles y Rouge es chungo de solucionar, puesto que la distribución de los objetos varía de una partida a otra. Por ello no sé exactamente a qué ubicación te refieres, pero puede que lo que ocurra es que te falten los "Pick Nails", unos ítems con los que podrías romper cajas duras y así abrirte paso. Estos objetos se consiguen en la cámara del Huevo de Pez, disparando el misil que hay allí. Si tienes la llave a la vista, intenta llegar con ellas. Si está escondida, prueba a cavar en las paredes, a veces están detrás de ellas.

PLAYSTATION

Bichos

SALTAR EL NIVEL
Accede a la pausa y presiona **L1**, **L1**, **R2**, **R2**, ✖, ● y ▲. También puedes hacer esto presionando la misma combinación en el Menú de opciones Principal.

VIDAS INFINITAS
Vuelve al nivel de entrenamiento y ahora encuentra las letras que forman la palabra FLIK y conseguirás una vida extra. Repite esto todas las veces que necesites y luego vuelve al juego normal. Sí, es hacer un poquito de trampa, pero... ¡todo sea por la colonia!

NIVEL DE ENTRENAMIENTO ESCONDIDO
Empieza a jugar en el nivel de entrenamiento y acaba todas las tareas de Mr. Soil. Luego salta sobre todas las arañas para matarlas. Llegarás a un nivel secreto. Complétalo y podrás ver tres secuencias FMV.

Chase the Express

MUNICIÓN ILIMITADA
Pausa la partida y presiona **L1**, **L2**, **R1**, **R2**, ■, ✖, ✖. Oirás un grito, pero no te asustes: significa que ya tienes plomo para repartir.

SALTAR EL NIVEL
Pausa el juego y pulsa **L1**, **R1**, ✖, ● y ■ para pasar directamente al siguiente nivel.

NIVEL ESPECIAL
Alcanza el Escenario A (París, Francia) en dificultad principiante, normal o experto. Se activará el "Special Level", que permite munición ilimitada.

SECUENCIA FMV ESCONDIDA



Es más que nada una curiosidad: permanece en la pantalla de título sin tocar ningún botón hasta que aparezca una especie de "collage" con escenas del juego.

CONSEGUIR EL ESCENARIO A
En el coche 2, difunde las tres bombas usando los distintos archivos de imágenes del microfilm. Tras hacer esto, vuelve al comienzo del coche 2 y sube por la escalera. Atraviesa la siguiente puerta, pasando por el puente. Mata al guardia y deberías estar en otra escalera. Has llegado al coche 1. Cogerás el rifle de asalto, un añadido para el lazagranadas y munición. Sube las escaleras y aparecerá un panel de control. Lee la nota en el panel. Ve a su izquierda y activa el interruptor para soltar el coche 1. Combina tu rifle y el añadido para granadas y obtendrás el lanzagranadas. Dirígete hacia fuera. Hay una bomba enfrente del coche. Memoriza el poema de la cajetilla de cigarros y difunde la bomba. Mason te tenderá una encerrona con su helicóptero. Usa el lanzagranadas hasta que lo derrotes.

Cool Boarders 4

CÓDIGOS, CÓDIGOS, ¡CÓDIGOS!
Introduce cualquiera de los siguientes códigos donde tienes que poner tu nombre. Oirás la frase "Hey, no cheating" para avisarte de que el truco se ha activado. ¡Y ahora, vamos sin miedo a por la lista!

ICHEAT
Todas los personajes profesionales y las montañas.

IMSPECIAL
Todos los eventos especiales.

NEWHILL
Las montañas extra.

CONTROLAR LA REPETICIÓN



Mantén **R1** o **R2** presionados y pulsa ↓ para detener cualquier repetición. Ten pulsado **R1** o **R2** y pulsa ← para moverla a cámara lenta. Por último, mantén presionado **R1** o **R2** y pulsa → para pasarla a toda velocidad.

A DESBLOQUEAR OPCIONES TOCAN
Cumple alguno de los objetivos que ahora te indicamos para poder desbloquear algunos personajes secretos. Allá van los truquillos.
The Bear: Rompe todos los records en Francia y finaliza el Special Event.
Crusty the Snowman: Acaba con todos los records en Japón y con el Special Event.
Spazz the Alien: Rompe todos los records en el recorrido especial de Alaska.
Irving: Completa el modo Trick Master en la dificultad "Easy".
Mars: Completa el modo Trick Master en la dificultad "Veteran".
Burg: Completa el modo Trick Master en la dificultad "Pro".
Personaje misterioso: Completa el Torneo de Colorado con Jimmy Hallop.

Croc 2

MODO CHEAT
Ve a la pantalla de título, mantén bien presionado **L1** y, sin soltarlo, pulsa ▲, ←, ←, →, ■, ↑, ↑, ← y ●. Empieza una partida, y en mitad de la misma mantén presionado **L2** y presiona **R2**. Entrarás en un menú de trucos.

CRISTALES ILIMITADOS
Mantén pulsado **L1** y oprime los botones ■, ■, ●, ↓, ←, →, ←, → en la pantalla de título. A continuación, en mitad de una partida mantén presionado **R2** y pulsa ■ o ▲. Podrás añadir 100 cristales a tu marcador siempre que quieras.

VIDAS ILIMITADAS
Entra en la pantalla de título, mantén pulsado **L1** e introduce la secuencia ●, ↓, ←, ↑, →, ▲ y ↓. ¡Va a haber cocodrilo para rato!

EMPEZAR CON NUEVE CORAZONES
En la pantalla de título, mantén presionado R1 y pulsa ←, ←, ↓, ●, ■, ■. ¡Se te ve saludable!

Final Fantasy VI

REPARTIR MUCHA MAGIA ENTRE VARIOS ENEMIGOS
Simplemente mantén presionado el gatillo **R1** en el combate para distribuir los hechizos y que afecten a muchos enemigos a la vez.

DERROTAR A ARMA WEAPON
Usa el RASP hasta que Arma se quede sin MP para herirle. Otra técnica que surte el mismo efecto es repartir la Desaparición y la Maldición.

DERROTAR A WREXSOUL
Coge a Gogo, cualquier personaje que tenga un hechizo de Zona-X y también un personaje con el hechizo de Desaparición. Gogo ha de tener la habilidad de Magia equipada. Ahora reparte la Desaparición en las dos criaturas y luego usa la Zona-X. Ellos morirán, pero tú recibirás el Aura, Cyan y el Alexander Esper.

MÁS DAÑO CON LOCKE
Equipa a Locke con Ofrecimiento y el Guante Genji. A continuación dale el arma Atma Valiant Knife. Si bien es más útil cuando tienes unos 4000 HP, hace mucho daño aunque no los poseas.

CONSEGUIR EL ESCUDO PALADÍN
Equípate el Escudo Maldito y una Cinta (de manera que el Escudo quede anulado). Pelea durante 255 combates para transformar el Escudo Maldito en el flamante Escudo Paladín. ¡Mecachis en la mar, nunca hubiera conseguido adivinarlo!

Final Fantasy VII

CARRERAS CHOCOBO FÁCILES
Mantén pulsados a la vez los gatillos **R1 + R2** mientras corres con un chocobo para restaurar energía lentamente. Entonces presiona rápidamente el botón ● para volver a tener la energía rápidamente.

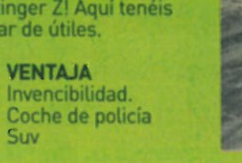
DERROTAR AL ENEMIGO TEYIOH
Cuando aparezca Teyioh en la pantalla que muestra a tus oponentes, pulsa Start. Cuando la línea de comienzo aparezca, presiona Select y mantén pulsado círculo hasta que tu Chocobo tenga más o menos un décimo de su stamina. Mantén pulsados todos los gatillos y restaura su energía. Cuando llegue a dos décimos o más, vuelve a bajarla a un décimo. Atención, no uses la stamina en el fondo del espacio del final, a no ser que tu Chocobo sea de tipo verde o mejor.

EVITAR EL CONTRAATAQUE
Si eres sorprendido por un contraataque (¡vaya estratega estás hecho!), prueba a correr por ahí y gira automáticamente (manteniendo pulsados **L1 + R1**). Esto hará que tu grupo sufra menos daños.

Final Fantasy VIII

SÚPER FUERZA CON SQUALL
Una vez tus Guardian Forces aprendan STR+ 10%, 20%, etcétera, ponlo en Squall. Ahora

DESTRUCTION DERBY RAW



¡Cómo molan estos trucos! Además de dar más variedad al juego, estimulan nuestras ganas de escribir. ¡Si es que estos programadores trabajan más que el chapista de Mazinger Z! Aquí tenéis unos códigos la mar de útiles.

CÓDIGO	VENTAJA
INVINCIBILITY	Invencibilidad.
MINIBUS	Coche de policía
SEDAN	Suv



cruza a su fuerza los tornados, si tienes 100. Con el corazón de león y un gatillo de flash podrías hacer un daño de 9999 en cada golpe, lo cual debe funcionar bien con su golpe límite, el Renzokuken.



■ CONSEGUIR EL GUARDIAN FORCE CACTUAR

Antes de nada, debes tener un nivel cercano a 60 y poseer el GF Leviatán. Ve a la Isla Cactuar, que está en la esquina suroeste del continente Esthar. Se distingue por el Catuar grande que aparece en la isla. Ese es el Cactuar Jumbo con el que tienes que combatir. Deberías equiparte las habilidades Revivir y Recuperar en dos personajes diferentes porque el Jumbo Cactuar usa un ataque que puede cargarse a un personaje de una tacada. La tercera persona debería ser capaz de tener los hechizos Vida o Vida Completa. El Cactuar Jumbo es muy susceptible al agua, así que usa a Leviatán. El combate se basa en la paciencia, porque hay que estar reviviendo a los personajes y atacando al mismo tiempo, y encima el bichejo tiene 60000 de HP. Usa a un personaje como médico mientras los otros atacan. Tras hacer esto por un rato, una pequeña señal aparecerá diciendo que el enemigo se está alterando. Detén todos tus ataques porque el Cactuar puede salir por patas. Usa el Leviatán y tus ataques más fuertes para acabar con él antes de que él lo haga contigo. Cuando lo logres tendrás su GF, que es uno de los más poderosos del juego. Con nivel 100, puede hacer un daño de 10000.

Final Fantasy IX

■ MINI-JUEGO DEL BLACK JACK

Completa el juego normalmente y deja que finalicen los créditos. Presiona **R2, L1, R2, R2**, ↑, ✖, →, ●, ↓, ▲, **L2**, **R1**, **R2, L1,** ■ y ■ en la pantalla donde aparece "The End". Escucharás el sonido de un ítem. ¿Qué significa eso? ¡Que podremos echar unas partiditas! Pulsa Start y entonces podrás jugar al Black Jack.

■ MINI-JUEGO DE LA COMBA

Aproxima a Vivi a las chicas que saltan a la comba en Alexandria. Habla con ellas y dejarán que Vivi se una al grupo. Pulsa X cuando aparezca el símbolo para saltar. Sigue saltando para conseguir toda clase de items interesantes, según los aciertos.

- 20: 10 Gils
- 50:Tarjeta Cactuar
- 100:Tarjeta Genji
- 200:Tarjeta Alexandria
- 300:Tarjeta de Tigre
- 1000:Rey del Salto a la Comba

■ COMBATE DE DOS JUGADORES



Ve al Menú Principal, selecciona "Battle Control" ("Control del Combate"), ilumina "Custom" , y presiona X. Saldrá una pantalla que contiene a todos los personajes de que dispones, y algunos controladores. Mueve uno de éstos últimos a la segunda casilla para la persona que quieras que controle el jugador número dos.

Gran Turismo 2

■ SUPER LICENCIA

Ésta es sencilla, pero útil. Consigue todas las licencias y obtendrás la opción "Super Licencia" en el menú de pruebas de licencia.

■ MÁS VUELTAS EN LA PRUEBA DE MÁXIMA VELOCIDAD

Para conseguir que tu velocidad punta se incremente bastante durante la prueba, da la vuelta y conduce en dirección contraria hasta que consigas la velocidad que buscas. Ahora vuelve a la dirección correcta y acaba la carrera.



■ INCREMENTAR EL NÚMERO DE DÍAS

Ve a una carrera cualquiera. Cuando estés en la pantalla de comenzar carrera, sal y tu contador de días se habrá incrementado en un día cada vez.

■ TODAS LAS PISTAS EN EL MODO ARCADE

Hazte con todas las licencias en el modo Simulador que hay en el segundo disco, lo cual incluye también a la Súper Licencia.

Medievil II

■ MENÚ DE TRUCOS DEFINITIVO

Gracias a este pedazo de truco podrás saltar de nivel, ser invencible, cambiar el tamaño de tu cabeza (no es broma, oye) y muchas cosas más. Pausa la partida. A continuación mantén presionado el botón L2 e introduce la siguiente combinación (ten los dedos listos, porque es larga la condenada): ▲, ●, ▲, ●, ●, ▲, ←, ●, ↑, ↓, →, ●, ←, ←, ▲, →, ●, ←, ←, ▲, ●, ↓, ●, ● y →. Uf, ya está. Ahora aparecerá el nuevo menú en la pantalla de pausa del juego.

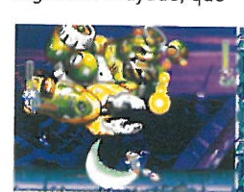
Megaman X6

■ ARMADURA DEFINITIVA X

Pulsa el botón Start en la pantalla de título y presiona ← tres veces y → una vez en el menú principal, antes de que empieces una nueva partida. Un sonido te confirmará que lo has hecho bien. ¡Olé mi niño, qué majo es!

■ REVIVED HUNTER OSCURO

Presiona Start para acceder a la pantalla de título y presiona **L1** , **L1** , **L1** y **R2** en el menú principal. De nuevo, un sonido te hará saber que has hecho el truco correctamente. Empieza una nueva partida y encuentra a Revived Hunter, que estará en su versión oscura. ¡Auxorro, soquilio, que alguien me ayude, que



este tío tiene demasiado peligro para mí!

Monstruos S.A.

■ 99 VIDAS

Mantén presionados al mismo tiempo los botones **L1 + R1** y, sin soltarlos, pulsa ●, ●, ●, ▲, ■, ✖ y ▲, todo esto durante una partida.

■ TODA LA SALUD

Ten pulsados **L1 + R1** y oprime los botones, ●, ●, ●, ■, ▲, ✖ y ▲ en mitad de una partida. Parecerá que te acabas de tomar un frasco del Tauritón ése.

■ MEDIDOR DE MIEDO A TOPE

Mantén pulsados **L1 + R1** y presiona ● tres veces ■ tres veces, ✖ una vez y ▲ una vez durante el juego.

TRUCOS DE LOS LECTORES

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Expediente X

Hola, me llamo Fabián y me gustaría deciros algunos trucos para algunos videojuegos. Los trucos que os doy están 100% comprobados, os doy mi palabra. En «Expediente X», hay dos finales distintos. En el primer final, nos dirá nuestro capitán que nuestra compañera Astadourian está esperándonos en nuestro apartamento. Sólo lo dirá si hemos intentado ligárnosla con las opciones de piropos e intentándola besar, también desconfiando totalmente de nuestro compañero Cook durante todo el juego y sin pedir ayuda a nuestro capitán. Si no hacemos nada de esto pasará el segundo final, en el que el capitán no nos dirá nada sobre Astadourian.

Fabián Fco. Almirón Roxo (Tenerife)

TRUCOS A LA CARTA

Tomb Raider Chronicles

Francisco Javier Callejas (e-mail)

Hola, soy Francisco Javier y me gustaría tener trucos de PlayStation, entre ellos para «Tomb Raider Chronicles». Si no los tenéis mandadme un mensaje con los trucos escritos o sin ellos.
Antes de nada recordamos por enésima vez que NO respondemos a los e-mail que piden trucos mediante más e-mails. Nuestra única forma de contestar es mediante esta sección, así que dejad de pedirnoslo, please. Bueno, no pongas esa cara tan seria, que aquí tienes tus truquis. Para tener todos los ítems, las armas, munición ilimitada y elementos especiales, pulsa Select en mitad de una partida e ilumina el Timex-TMX en la pantalla de inventario. A continuación mantén pulsados los botones **L1 + L2 + R1 + R2** y pulsa ↓. Con ello tendrás las nuevas opciones en el menú principal. Mejor que un mail sin trucos, ¿No crees, majete?

Tenchu 2

Gustavo Cabrera (e-mail)

Hola Hobby Consolas, quiero saber cuál es el truco del juego «Tenchu 2».
Bueno, el truco se basa en que es un juego muy divertido, tiene unos gráficos muy chachis... Aaaah, te refieres a LOS trucos, ¿no? Perdona, perdona. En fin, para copiar misiones del CD al Editor de Misiones, ve al menú de ajustes de misión, mantén presionado ● y pulsa ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →. Para mostrar todo el mapa, mantén presionado Select en mitad de una partida y oprime el botón de ● cinco veces. Uno más: si quieres todos los ítems ninja, ve a la pantalla de selección de Item y pulsa ■, ■, ■, ●, ■, ●, ●, ←, ↑, ↓, →, **R2** y **R2**.

GB COLOR

Harry Potter y la Piedra Filosofal

■ PETRIFICUS TOTALUS Y RECETAS DE POCIÓN

Una vez puedas entrar en la sección que está restringida, ve a la librería de arriba a la izquierda. Mira también su izquierda. Te costará 60 MP, pero no podrán moverse hasta que les ataques con un hechizo diferente. Si tienes el Mucus Ad Nauseam y lo usas ante Petrificus, no lo normalizará. Por cierto, también puedes conseguir recetas de pociones y hechizos como Locomotor Wibbly. Además, el Petrificus funciona en todos los enemigos (incluido Voldemort, qué bien).



Monstruos S.A.

■ PASSWORDS

El que crea que eso de ser todo un monstruo y poder asustar sin ton ni son es fácil está muy equivocado. Hay que cuidar la garganta para los gritos, comer mucha porquería para tener los dientes sucios... En fin, una molestia continua. Pues bien, para ayudar a estos peludos colegas introduce los siguientes passwords y accederás a los niveles indicados.

Himalaya 1
SN0W
Himalaya 2
SL3D
Monsters Inc 1
M1K3
Monsters Inc 2
P4PR
Monsters Inc 3
M1NC
Monstropolis Day
D4Y
Monstropolis Night
N1T3
Scare Floor
BDRM
Secret Lab 1
L4B
Secret Lab 2
L4BB
Sulley´s Apartment
SLLY
The Doorvault
V4LT

Perfect Dark

■ TRUCOS CON EL TRANSFER PAK

Importante: Para este truco necesitas la versión de Nintendo 64 del juego y el Transfer Pak. Usa este periférico y lleva tu información desde la versión del juego Game Boy a la de Nintendo 64. Con esto desbloquearás cuatro trucos: Dispositivo de invisibilidad, Puños Huracán, R-Tracker y todas las armas en el modo individual.

SUPERNENAS: LUCHA CON "ESE"

■ SUPERCÓDIGOS



La bonita ciudad de Townsville... ¡Está en peligro! La única forma de arreglarlo es usar los poderes de nuestras nenitas, aunque, claro está, los truquis siempre ayudan. Introduce los siguientes códigos en la opción "Enter Secrets" del Menú Principal.

CÓDIGO	VENTAJA
UNDEAD	Vidas ilimitadas
PHONECARD	Super ataque ilimitado
CANDYAPPLE	Sustancia X Roja ilimitada
JETFUEL	Vuelo ilimitado
MALPHS	Tarjeta del museo
PRINCESS	Tarjeta del Ayuntamiento
BIGBILLY	Tarjeta del perro parlanchín
POWERPUFF	Tarjeta del gato malvado
HOTLINE	Tarjeta del Hombre del Saco
ICEBREATH	Tarjeta Boomer
GOGETBUTCH	Nivel Utonium Chateau
BEATBRICK	Nivel de los cielos de Townsville
LUMPKINS	Gráficos de Cactus
MISSKEANE	Gráficos de Pétalo
MCCRACKEN	Gráficos del Alcalde
SNAILSSIAM	Gráficos de Butch

GB ADVANCE

Advance Wars

■ BORRAR LAS PARTIDAS SALVADAS

¡Soldado, empieza la revista! Para empezar, mantén pulsados al mismo tiempo los botones L + ➜ + Select justo cuando enciendas la consola.



■ MODO DE CAMPAÑA AVANZADA

¡Eso no está nada mal, principiante! Ahora, haz 50 flexiones y completa el modo Campaña. Entra en la pantalla de mapas de combate y compra el ítem llamado "Advance Campaign" por una sola moneda. Mantén presionado Select y elige Campaña para jugar una ídem avanzada, con rivales controlados por la CPU mucho más difíciles.

■ BONIFICACIONES DE ENTRENAMIENTO

¿Acaso pensabas que ya podías ir a casa con tu mamaíta? ¡De eso nada, chico! Te toca completar el Entrenamiento de Campo, con lo cual habrás desbloqueado las siguientes opciones Stats, Design Maps, Campaign, War Room, y "Special Intel".

■ ACABAR RÁPIDO EL ENTRENAMIENTO DE CAMPO

¡Uno, dos, uno, dos! ¡Vamos, no te caigas ahora, no me seas señorito! Selecciona el combate final en el modo Field Training (o sea, Entrenamiento de Campo). Ahora gana el combate para conseguir desbloquear todas las opciones que te hemos dado en el truco de antes, que normalmente requerirían pasarse todo el modo.

Rugrats: Travesuras en el Castillo

■ NUESTROS AMIGOS LOS PASSWORDS

¡Chucky, hay que salir con los pañales limpios de ésta! Una forma más cómoda de hacerlo es teniendo los passwords a mano. Introdúcelos para saltar a la fase que más te guste del juego.

QGPCJNWXGWCB
QQTKJYWLGKGF
CTKLJKGLSCQR
RLPTKKGLWKWP
FZLDVHMMDQRB
Fase final
JSJRJKSLXCFJ

Super Bust-A-Move

■ PERSONAJES SECRETOS

Presiona A, R, L, A en el Menú Principal cuando estén parpadeando las palabras "Press Start". Entonces aparecerán las cabezas de dos personajes nuevos (muy raritos ellos) para confirmar que lo has hecho bien. Ya puedes usarlos para jugar en cualquier modo.

■ OTRO MUNDO

Dirígete al Menú del principio y pulsa B, R, L, B cuando las palabras "Press Start" estén impresas en pantalla. Aparecerá un planeta que servirá como aviso de que hemos activado el truco. Ahora tienes que seleccionar el modo Puzzle para acceder a nuevos niveles. ¡Venga, ahora vamos todos a explotar pompitas!

Super Mario Advance

■ MUNDO 4-2: SALTAR EL NIVEL

Si esta fase se te está atragantando, coge una poción en la segunda parte de este escenario y llévala al recipiente único. Ahora entra en la puerta que verás justo delante y accede al recipiente para dar un salto al mundo 6-1.

GTA ADVANCE

■ PASSWORDS CON TRUCO

Hemos encontrado el modo de hacerte la vida mucho más fácil con unos simples códigos. Introdúcelos para mejorar tu situación:

CÓDIGO	TRUCO
/6Kb /xMi irLM +/22	50% de los coches.
2QjD +D1Q 9Fy2 5B0C	Modo de alta velocidad.
S/PD W1/H L8Q8 →VbB	Todos los coches y los modos.



XBOX

Amped: Freestyle Snowboarding

■ C DIGOS
Escribe estos códigos en el apartado "Cheats", dentro del menú de opciones al que se accede desde el Menú Principal. Luego pulsa el botón B para salir del menú y tendrás un montón de opciones disponibles.
GimmeGimme: Elegir el nivel en el que jugar.
StickiT: Podrás hacer unos saltos perfectos.
WhirlyGig: Super giros.
MegaLeg: Movimientos con baja gravedad.
RidinwRaven: Jugar con Raven (se trata de la chica del brazo biónico que aparecía en las primeras demos que se vieron de Xbox).
ChillinwSteezy: Jugar con Steezy.
BuzzsaW: Se acabaron las colisiones con los árboles del camino.
ZiPster: Movimiento libre. ¡Yipiiiiiiii!

Dead or Alive 3

■ OTROS TRAJES
Estos truquillos nos encantan, ¿verdad? ¡Y más en un juego donde la línea curva es la reina! El caso es que, para conseguir un traje diferente para Ayane, Bass, Brad, Christie, Hayabusa, Hayate, Helena o Hitomi, debes iluminar sus segundos trajes y presiona X.

■ KASUMI CON COLA DE CABALLO
Tranquilo, que nos referimos a su peinado. ¡Ya esperabas verla con "pinta equina", ¿eh?! Bueno, pero su nuevo aspecto de los sesenta no está nada mal, y para verlo sólo has de pulsar X al seleccionarla... Por cierto, esto sirve para todos sus trajes. Y si la quieres con pelo largo, pulsa Y.

■ TRAJE DE LEI FANG
La amiga tiene al menos cuatro colores para su vestido chino número 1. Mantén presionado el gatillo izquierdo cuando la selecciones para que el vestido sea negro.



■ ROTAR EL Á NGULO DE LA C MARA
Tras ganar un combate, tu personaje hace su pose de victoria. Al ocurrir eso, puedes presionar el stick izquierdo hacia dentro y moverlo para que la cámara cambie de ángulo. Si haces lo mismo con el derecho, la cámara hará zoom.

■ DESBLOQUEAR AL PERSONAJE EIN
Completa el modo Historia con todos los personajes. Entonces juega el modo Survival o Time Attack hasta que entres en el ranking. Pon como nombre "EIN" (no es una frase de chiquito). Después podrás manejar al nuevo personaje en todos los modos menos en el Historia.

■ M S TRAJES
Derrota a 20 oponentes en el modo Survival con Zack para conseguir su tercer traje (el plateado que llevaba en «Dead or Alive 2»). Completa el modo Time Attack en menos de seis minutos con Ein para su traje número tres.

STAR WARS: OBI WAN

■ ELEGIR NIVEL
Comienza un juego nuevo e introduce GREYTHERAT como nombre de juego salvado. Todos los niveles, incluidos los de bonificación, serán desbloqueados. Si no eres tan ambicioso (eso es que estás en el lado "claro" de la Fuerza) escribe M1A2U3L4!? al salvar el juego, y abrirás todos los niveles hasta Darth Maul.



Halo

■ FINAL DIFERENTE
Puedes ver un final distinto si te pasas el modo Legendary.

■ PARA RESUCITAR
En el modo Campaña Cooperativa, mantén a un jugador en la entrada mientras el otro se encarga de "dar caña". Si este muere, resucitará donde estaba el otro.



HEADHUNTER

El otro día llegó a nuestra redacción un misterioso cuaderno. Tras examinarlo descubrimos que se trataba nada más y nada menos que del diario de J. Wade, el protagonista de «Head Hunter». De esta forma, mediante una historia narrada por él mismo, descubrimos todas las claves para terminar esta emocionante aventura.

CONSEJOS PREVIOS

1 **El control de Jack Wade es muy intuitivo.** En la agencia podrás entrenarte con él y, a lo largo de la aventura, procura andar con sigilo y ocultarte agachándote o poniéndote de espaldas contra la pared.

2 **En las pruebas de LEILA, no es difícil conseguir batir los records de H. Redwood.** Si lo haces, ganarás un extra al final del juego.

3 **Para poder acceder a las licencias de LEILA, vas a necesitar un número de puntos de conducción,** que se obtienen corriendo a una buena velocidad punta durante un rato. Un buen sitio para conseguir los puntos es en North District, en esa especie de canal sin agua del final del barrio. Allí puedes correr lo que quieras.

4 **En casi todas las fases, lo ideal es acabar con los enemigos sin jaleo,** acercándote a ellos por la espalda y estrangulándolos. Es la mejor garantía de que no van a pedir refuerzos. Claro, que esto no es posible con todos los malos, ni con los jefes finales.

5 **El consejo anterior es aún más importante en las fases de Angela,** pues ésta sólo contará con un paralizador neuronal (el arma menos potente del juego) minas de aproximación y granadas. Además, si es herida, su barra de salud desciende más rápido.

6 **Una vez tengas el reloj VM,** al tener tu primera licencia de "headhunter", podrás guardar tu partida en cualquier momento. Nosotros te avisaremos en su momento.

PRÓLOGO: ESCAPE. No sabía dónde estaba, ni casi quién era. Sólo sentía un terrible dolor de cabeza. Estaba maniatado en una especie de quirófano y mi instinto me decía que tenía que escapar.

Golpeé a los tipos que querían hurgar en mi cerebro, y me hice con una pistola. Salí de allí. Corrí todo lo que pude y acabé con los guardias que se interponían en mi camino **(1)**, usando las cajas esparcidas por el suelo para cubrirme. Llegué a la calle y corrí como alma a la que persigue el diablo. Sentía que mis fuerzas me abandonaban...

Desperté en un hospital. La enfermera me recordó mi nombre: Jack Wade. Me contó que había estado inconsciente varios días y lo peor era que padecía una "amnesia selectiva": me era imposible recordar mi pasado más reciente.

Vino a verme el jefe Hawke y me ayudó a recordar que he sido cazarrecompensas para la ACN (Anti-Crime Network) durante los últimos años. También me puso en contacto con la cruda realidad: había perdido mis licencias: para volver a trabajar, tendría que empezar desde cero. Pues estábamos bien...

Tras enterarme por el telediario que habían asesinado a Christopher Stern, el presidente de la ACN, entró en mi habitación un pedazo de chavala que resultó ser su hija, Angela. ➔ **Estaba convencida de que sólo yo sería capaz de descubrir al asesino, así que me pidió que cuando saliera del hospital, fuera a su casa, en las colinas de la ciudad.**

Mansión Stern y North District

Una vez en la casa de Angela **(2)**, me fui poniendo al corriente de la situación leyendo los documentos junto a ella, mirando su diploma de graduación, y la foto en la pared con Angela, su padre, y Alan Sharpe, el nuevo presidente de la ACN. Tras mirar los documentos de encima de la mesa, me dio una tarjeta para salir de la casa por el ascensor. Angela me acompañó al garaje y me dejó su "pedazo de moto" para moverme con ella por la ciudad. ¡Guau!

Era hora de ir a LEILA para conseguir una licencia de Headhunter. Conseguí 250 puntos de conducción **(3)**, y miré el radar para saber dónde estaban las oficinas, a las que tendría que acudir más adelante.

En LEILA me encontré con Hank Redwood: me odiaba desde hace años, al ser siempre el segundo en el ranking de cazarrecompensas después de mí, y ahora que yo no estaba en las listas, él era por fin el primero... aunque esperé que por poco tiempo. Cuando se fue, gané mi licencia "C", y con ella, el permiso para utilizar armas. Abrí la taquilla "C" para hacerme con una pistola, unas cuantas granadas, y señuelos para despistar a los enemigos. Leí en la VM los informes sobre el el Sindicato, la banda mafiosa liderada por Don Fulci. Para empezar mi investigación, decidí contactar con la banda de "los Wolfpack", liderada por un tal Greywolf.





1 UNA HUÍDA DESESPERADA. Jack se acaba de despertar en un laboratorio y sólo sabe que debe huir sea como sea.



2 LA MANSIÓN STERN es el domicilio de Angela, donde comienza la investigación por el asesinato de Christopher Stern.


3


4


5


6


7


8


9


10

Después de hablar con el jefe Hawke y Angela, decidí ir a buscarlo, pero antes, me dediqué a conseguir los 500 puntos de conducción que necesitaría más adelante. Mi siguiente destino fue la gasolinera (el punto situado más al sureste del mapa), en la que me encontraría con dos soplones, que me darían información sobre Greywolf.

Gasolinera de los Wolfpack

Fui por la izquierda, maté a un tipo y me enfrenté a otros dos que hacían pruebas de tiro **(4)**. Había un coche en llamas, pero no podía acercarme. Encontré una batería.

Volví al principio y entré en la tienda **(5)**. Pasé por la puerta del fondo a la derecha y acabé con el tipo que había en el garaje. Cogí el botiquín y pulsé el botón del lado derecho, pero un cable se rompió. Tendría que arreglarlo. Metí la batería en la grúa para hacerla funcionar y, así, pude bajar y coger una moneda.

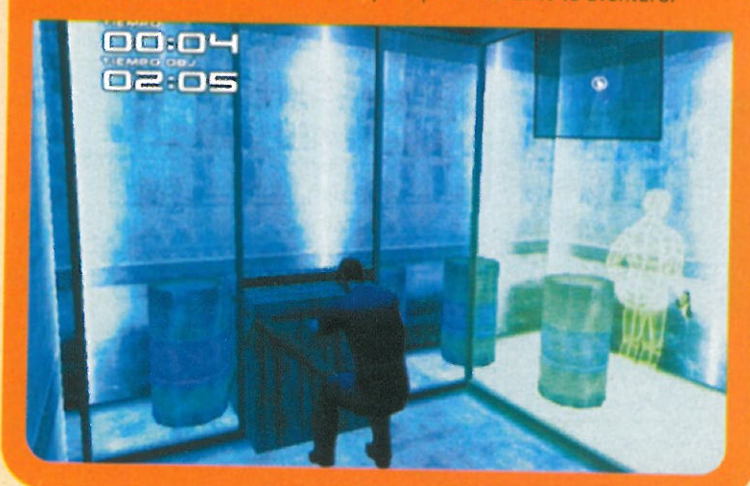
Fui a la tienda y antes de salir me enfrenté a dos tipos que me esperaban en el exterior. Fui por el lado de la izquierda y en la máquina del lavado de coches introduje la moneda. Una compuerta se elevó, con lo que tuve que enfrentarme a otro tipejo que me lanzaba granadas.

Desde allí, pasé por otra puerta a una habitación en la que encontré la llave de una taquilla **(6)**. Abrí la puerta de enfrente y entré de nuevo en el garaje, para usar la llave y coger el cable eléctrico. Volví a la misma habitación, y cambié el cable quemado por el que acababa de encontrar, en el dispositivo eléctrico. Volví al garaje, pulse el botón de nuevo, y bajó la grúa, con lo que pude coger el extintor **(7)**. Lo usé afuera, en el coche en llamas: junto al cuerpo de uno de los soplones, encontré una palanca de metal. Fui hacia la puerta de los servicios, por el lado opuesto al túnel de lavado y con la palanca, pude abrirla **(8)**.

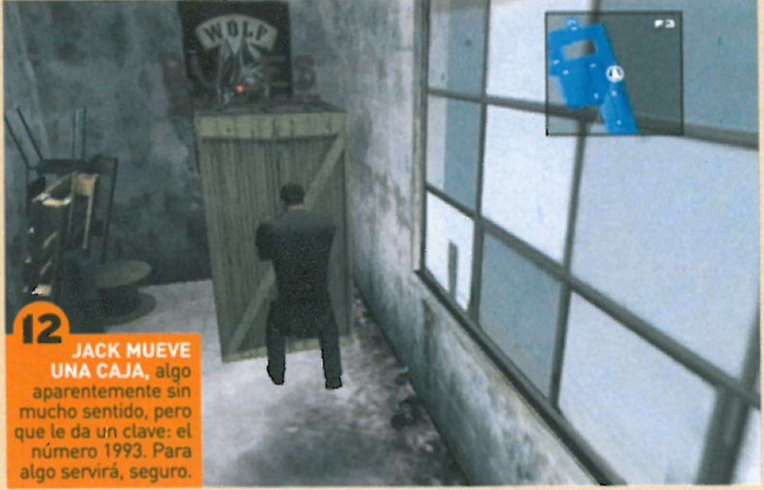
Lo que vi fue horrible: el cadáver del otro soplón. Fue una suerte

CONSIGUE LAS LICENCIAS

LA SEDE DE LEILA está en North District y tendrás que acudir a ella en unas cuantas ocasiones a lo largo de la aventura. Es la agencia que gestiona las licencias de los Headhunters, basándose en unas pruebas virtuales a las que se somete el candidato. En cada licencia hay cuatro pruebas, la primera de conducción, la segunda de tácticas de sigilo, la tercera de enfrentamientos "a tiros" y la cuarta, libre. En todas ellas el tiempo está limitado. Las licencias van desde la "C" hasta la "AAA", y con cada una de ellas se logra obtener, además de distintas armas, un grado diferente de acceso a los archivos ocultos sobre delincuentes de la ACN. También, con la primera licencia conseguirás una VM, con la que podrás guardar tus progresos en casi cualquier punto durante tu aventura.



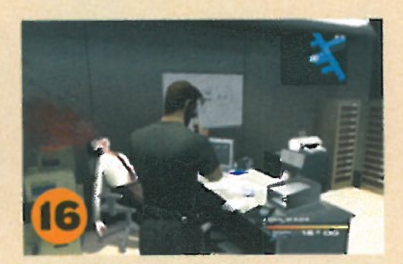

11 PARA SER UN HEADHUNTER, no deberás detenerte por nada. Así que, si no llegas a algún sitio, encuentra la forma de auparte.


12 JACK MUEVE UNA CAJA, algo aparentemente sin mucho sentido, pero que le da un clave: el número 1993. Para algo servirá, seguro.


13


14


15


16

LOS MÁS MALOS

Le llamaban Greywolf...


AUNQUE PARECÍA MUY DURO, no me costó demasiado acabar con este matón en cuanto pude memorizar su patrón de movimientos y ataque. Y tuve cuidado con su poderoso rifle de neutrones, pues con dos tiros, me mandaba a freír morcillas.


LA ESTRATEGIA más útil fue esconderme y perseguirle para darle por la espalda sin perder un instante en recargar. Siendo lo bastante rápido, no le dejaba apuntar con su arma y aunque disparaba, ni me rozaba.

encontrar junto al cuerpo un pase de AMCO, con el que podría entrar en el cuartel de los Wolfpack. **Al salir de allí, tuve mi primer, aunque breve, encuentro con Greywolf, que escapó antes de que yo pudiera reaccionar. Era el momento de perseguirle hasta su guarida, el otro punto naranja del radar.**

Guarida de los Wolfpack (I)

Acabé con el vigilante y usé el pase en la puerta del lado izquierdo. Acabé sin hacer ruido con los dos tipos de la sala (si armaba escándalo, aparecerían dos más). El ascensor no funcionaba. Cogí el walkie-talkie y la llave del candado **(9)**, que usé en la casilla del exterior del edificio para dar energía al ascensor. Ahora sí, entré en él y subí al tercer piso. Parecía vacío.

Fui hasta el final del pasillo y entré en la habitación de la derecha, para coger un documento y una dosis de suero de la verdad **(10)**; seguro que más adelante me sería útil. Al salir, me atacó de repente un tipo, al que envié al otro barrio en un plis-plas. Pasé por la puerta por la que él había salido, para llegar a un pasillo más oscuro. Me deshice de otros dos vigilantes. Había tres habitaciones. En una, coloqué una caja entre dos estanterías para subirme a ella y coger la llave de una taquilla **(11)**. En otra, estaba la taquilla, que abrí para coger un emblema roto. Y en la tercera, moví otra caja **(12)** para mirar la pintada de la pared: "los Wolfpack dominan la ciudad desde 1993".

El walkie-talkie sonó y lo respondí. Volví al pasillo del principio, acabé con dos tipos, y para entrar en la sala de reuniones, tuve que introducir un número: el 1993. Dentro, me esperaba Greywolf, que huyó dejándome con su lugarteniente, Bruce, un tío más duro que los anteriores, aunque no me costó darle "boleto".

Abrí una taquilla, recogí otro emblema y un documento. Pulsé el botón de la mesa, para abrir la puerta por la que había entrado, y esperé a que entrara un tipejo, al que mandé sin dudarlo a criar malvas.

Me dirigí al ascensor, bajé al segundo piso. Había una máquina con la que fabricar un sello, usando el emblema. Mirad la foto que saqué al código correcto **(13)**. Con él sello, subí de nuevo al tercer piso y fui a la sala de reuniones. Con él abrí la puerta del fondo, grabé mi partida, y en la azotea tuve mi enfrentamiento definitivo con Greywolf.

Al final del combate, tuve en mis manos dejarle caer por la azotea, pero decidí salvarle la vida. En agradecimiento, me informó sobre algunos planes del Sindicato. Inmediatamente, vi las noticias de última hora y un extraño anuncio del refresco de moda, "X-Must".

Luego, hablé con el jefe Hawke, que me dijo que necesitaba una Licencia de clase "B" para acceder a nueva información que precisaba para continuar mi investigación.

Fui a LEILA y superé las cuatro pruebas de la licencia "B". Con ella, ya podría entrar en "South District", y además recibí dos nuevos armas: un paralizador neuronal y un fusil "regulator", que rápidamente se convertiría en una de mis favoritas.

Salí de LEILA hacia la mansión Stern. **Allí me enteré de que Ángela había secuestrada y, que estaba retenida en un Centro Comercial de South District, que estaba tomado por un grupo terrorista.**

Cento comercial Palmera Mall

Me dirigí hacia allí, aprovechando para conseguir 800 puntos, ahora que no había ningún otro vehículo circulando. Llegué al Centro Comercial **(14)** y comprobé que la ACN había clausurado la entrada. Debería encontrar otro acceso, y el Jefe Hawke fue de gran ayuda: podía entrar a través de las alcantari-



17 **NO PIERDAS LA OPORTUNIDAD** de hacerte con cualquier objeto disperso por el escenario que luego pueda serte útil.



18 **ANTES DE ENTRAR EN** una nueva zona, cuídate mucho de estar bien armado, y con el arma recargada, por si las moscas...


19


20


21


22

llas de la parte de atrás. Las localicé en el mapa, y hacia allí corrí como una bala (o como una rata, que tratándose de alcantarillas...)

En las alcantarillas, giré a la izquierda en cuanto pude y acabé con dos terroristas **(15)**. Subí por la escalera cercana a ellos, para llegar al piso B2 del parking. Sin pensarlo dos veces, pero intentando ser discreto, me deshice de los tres tipejos que lo vigilaban, para acceder a la rampa del fondo que subía al piso B1. Parecía tranquilo, pero era una trampa: conforme pasé junto a un coche negro, saltó la alarma y tuve que enfrentarme a tiros con otros dos terroristas. Finalmente, pude acceder a la puerta de las escaleras de servicio de la zona comercial.

➔**Pasé de la puerta a mi derecha y subí al primer piso, en la zona de oficinas; mi olfato me dijo que allí habían estado los terroristas...; mi olfato, y los cadáveres desparramados de algunos empleados...**

Entré en un despacho **(16)** en el que abrí una rejilla en la pared. Fui hasta el final del corredor y desde allí espié una conversación en la que Ramírez, conocido como el "Ciber Cowboy", explicaba su plan para desfalcar al Banco Millenium.

Desanduve lo andado y entré en esa habitación. Ramírez ya no estaba, pero tuve que acabar con su compinche para hacerme con la tarjeta del control de seguridad que el matón custodiaba **(17)**.

Con la tarjeta, salí, acabé con otros dos terroristas, y bajé por las escaleras para entrar en la puerta que antes no había utilizado **(18)**. En un largo pasillo, tuve que acabar sin pestañear con otros tres terroristas más. Eran como ratas...

Fui hacia el lado izquierdo del pasillo y en la habitación del final pude mover una caja **(19)** para encontrar una trampilla que me daba otro acceso directo a las alcantarillas. Bajé, me deshice del tipo que encontré abajo, e introduje la tarjeta en el puerto de control de la seguridad que el desdichado custodiaba. Entonces, volví a subir al primer piso, acabé con dos nuevos malotes, y fui a la habitación en que había encontrado la tarjeta. Pulsé el botón que abría la puerta electrónica de acceso a la zona comercial.

Había tres tipos **(20)**, a los que no tuve más remedio que mandar al infierno. Busqué un ascensor obstruido por un contenedor. Lo saqué **(21)** y subí al segundo piso.

Allí acabé con dos nuevos tipejos. Al final de todo el pasillo, había otro ascensor. Al abrirlo me llevé la grata sorpresa de encontrar a Angela. Para salvarla definitivamente, tuve que coger la manguera que había al lado del mismo ascensor **(22)**.

Mientras huíamos, se produjo una explosión. Angela estaba sana, pero yo me quedé en el piso de arriba. Ella se fue a intentar interceptar el ordenador central del Banco Millenium, y yo tuve que buscar otra forma de salir de allí. Salí a la zona comercial y enseguida supe que los miembros de la ACN habían tomado el lugar. Estaba seguro de que iban a pensar que yo era un terrorista y me atacarían, así que debería defenderme, pero sólo podía utilizar el paralizador neuronal, para no dañarlos. Mejor me largaba.

Bajé por las escaleras mecánicas y a través del piso bajo, volví a las alcantarillas. Fui hacia el lugar donde estaba la primera escalera que había utilizado y allí había una alambrada rota **(23)**, que permitía acceder al Banco Millenium. Seguí hacia adelante, "tranquilizando" en mi camino a tres miembros de la ACN. Subí por la escalera del final, para llegar al banco de marras.

Banco Millenium

Una vez allí, ataqué por la espalda al terrorista despistado que vi. Rápidamente, me di la vuelta y mandé al otro barrio a sus dos compañeros que andaban por la sucursal **(24)**.

Con el ordenador vi a Ramírez y abrí la puerta que daba acceso a las oficinas del banco. Grabé mi partida, pues estaba a punto de encontrarme con Ramírez y no me fiaba.

Crucé la puerta, cogí algunos ítems que había por allí, y me dirigí a la puerta blindada del fondo. Apareció el cobarde de Ramírez, el cual, en vez de enfrentarse cara a cara conmigo, me empezó a enviar unas "arañas-robot", que me saltaban y explotaban encima, con efectos devastadores en mi salud.

Fue un combate duro y extraño, pero al destruir la puerta blindada, conseguí dejar a Ramírez atontado.

Ahora, tenía que acceder al ordenador central, y sólo Ramírez sabía cómo hacerlo, pero no estaba dispuesto a soltar prenda **(25)**. Recordé entonces el suero de la verdad que había encontrado en la guarida de los Wolfpack: podía funcionar.. Me acerqué a Ramírez, le pinché con él y, después de una sarta de incongruencias, me enseñó cómo entrar: ¡Huellas dactilares falsas!

Una vez dentro, tenía que introducir unos códigos de colores para desbloquear la seguridad del sistema. Eran tres niveles, con cuatro, seis y nueve colores, de forma aleatoria **(26)**. Memoricé cada código y luego, rápidamente, lo repetí sin demasiada complicación. Una vez dentro del programa, pudimos ▶▶


23 LA OFICINA DEL BANCO es inaccesible excepto por las alcantarillas. Menos mal que nos encontramos esta alambrada rota...



24 EN EL BANCO DEBEMOS ACABAR con los tipos que veamos rápidamente. ¡Que no, que ahora no es el momento de cambiar los euros!


25



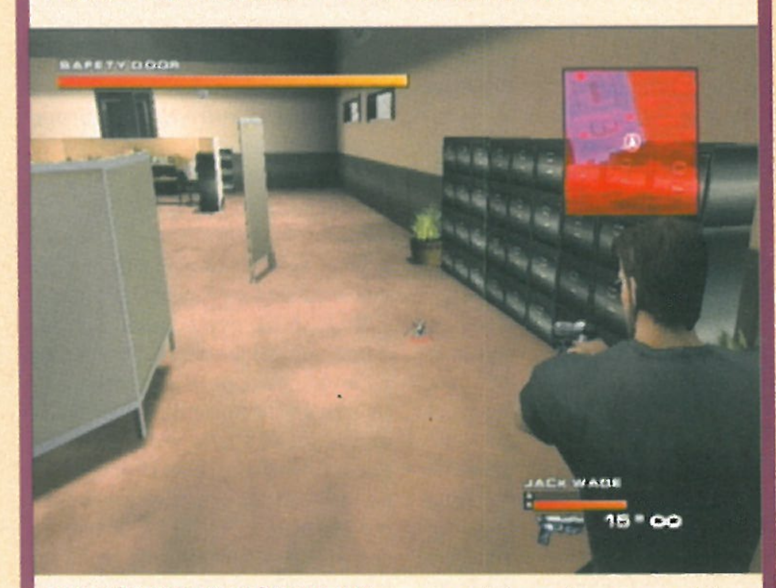
26


27


28

LOS MÁS MALOS

Las "arañitas" de Ramírez



LAS PUÑETERAS "ARAÑAS ROBOT" eran un verdadero peligro si me saltaban encima. Además, no eran ellas lo que tenía que destruir (no dejarían de salir nunca), sino la puerta blindada tras la que se escondía Ramírez.

LA ESTRATEGIA QUE SEGUÍ fue un tanto complicada: si disparaba dos veces a las arañas, las destruía, pero si lo hacía sólo una vez, las paralizaba unos segundos. Esos instantes eran cruciales, pues debía acercarme corriendo a la araña, y pulsar el botón X (o A, si estába jugando con una Dreamcast).

INMEDIATAMENTE, LA CÁMARA se ponía a la altura de la araña y tenía que dirigirla corriendo hacia la puerta. Entonces, pulsaba el mismo botón para ponerla en marcha y justo antes de que llegara a ella, lo pulsaba de nuevo para hacerla saltar. Cuando la "barra de energía" de la puerta decrecía, significaba que todo iba bien. Lo repetí cuatro veces, y la puerta cayó.

▶▶ bloquear el desfalco del Sindicato. Es más, Angela invirtió el proceso, de forma que el Sindicato fue el que "donó" un montón de millones a los clientes del banco!

Por las incongruencias que soltó Ramírez después, supe que debía volver al cuartel de los Wolfpack. Necesitaría renovar mi licencia en LEILA por una de clase "A" y para colmo, la ACN me buscaba al considerarme culpable de la muerte de uno de sus agentes. ¡Encima...!

En LEILA conseguí la licencia "A", con lo que me hice con una Uzi y una tarjeta de los Wolfpack.

Guarida de los Wolfpack (II)

Fui de nuevo hacia allí, y aproveché para alcanzar los 1300 puntos que necesitaría más adelante.

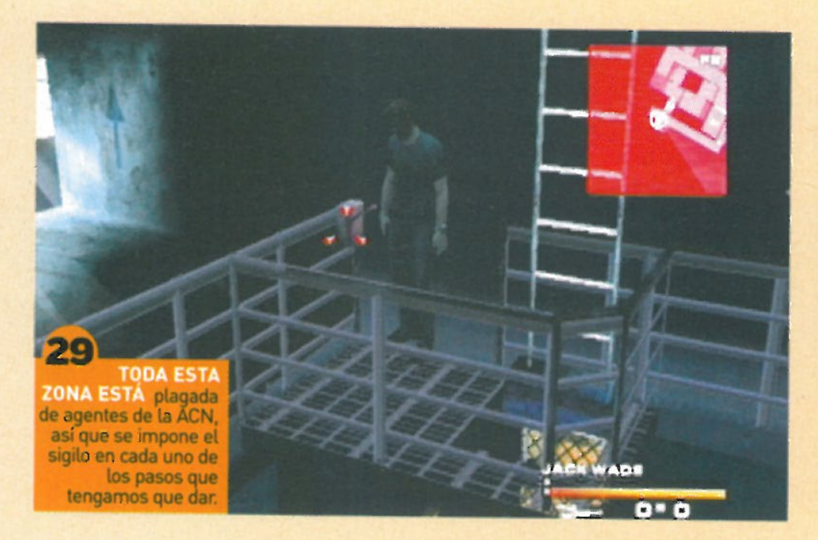
Una vez en la guarida, me deshice del guardia que patrullaba en el exterior **(27)**, usé la tarjeta al lado de la puerta, activé la palanca y con ello bajé la escalera de incendios. Subí a la azotea y acabé con otros dos agentes. Entré en el edificio, bajé a la sala de reuniones e intenté usar la tarjeta para abrir la puerta bloqueada, pero no pude: la energía estaba cortada y reestablecerla sería mi próximo objetivo.

En este mismo piso, tuve que deshacerme, sin armar jaleo, de tres miembros de la ACN. Entonces, entré en el ascensor grande (el que no funcionaba la otra vez que vine) para bajar al segundo piso. Conforme salía de él, se desplomó y yo me salvé por los pelos. Justo a la derecha de donde salí, había una caja, cerca de una habitación. La arrastré dentro de ese cuarto **(28)**, me subí a ella y conecté la luz en el cuadro de distribución. Ahora, tenía que subir de nuevo al tercer piso, ¡pero no podía usar el ascensor!

Justo a la izquierda del ascensor, había una pequeña puerta. Salí por ella y encontré una palanca **(29)** con la que bajé una escalera de incendios. Bajé con sigilo y acabé con los vigilantes de la primera planta. Ahora, podía coger el ascensor pequeño para subir de nuevo al tercer piso. Tras acabar con otros vigilantes, fui a la sala de reuniones y entonces, sí pude abrir la puerta con la tarjeta. Grabé inmediatamente mi progreso y me hice con un documento, un mapa, y una ganzúa.

Empecé a ver las noticias, cuando de repente una emisión pirata de Don Fulci se coló por las ondas. **➔ Anunciaba la inminente destrucción de la ciudad con seis bombas si no se le devolvía enseguida el dinero que había perdido con la operación del Banco Millenium.**





29 TODA ESTA ZONA ESTÁ plagada de agentes de la ACN, así que se impone el sigilo en cada uno de los pasos que tengamos que dar.



30 CADA UNA DE LAS BOMBAS está escondida dentro de las alcantarillas, dispersas por las dos grandes zonas de la ciudad. ¡A por ellas!



31



32



33



34

Contacté con el Jefe Hawke: sólo yo podía salvar a la ciudad, pues acababa de hacerme con el mapa con la localización de las seis bombas. No había tiempo que perder.

Destruye las seis bombas

Con cada bomba tuve que seguir la misma secuencia, sin perder de vista la cuenta atrás, que se ponía en marcha entre una y otra. Todas estaban en alcantarillas, así que tenía que ir con la moto a toda leche y entrar en ellas; una vez dentro, debía dar boleto a los terroristas que pudiera haber, y una vez encontrado el maletín con la bomba, introducir con cuidado tres secuencias aleatorias de movimientos. Esta secuencia era, en cada bomba, más larga. Y claro, no podría grabar entre bomba y bomba, así que tendría que destruir todas de un tirón.

La primera bomba aparecía en el mapa en el Distrito Norte. En la alcantarilla, había un guardia. Fue fácil desconectarla. La segunda estaba en el distrito Sur, en un parking **(30)**. Y también había un solo vigilante. La tercera estaba también en South District, en medio de uno de los túneles de la autovía, así que no me costó llegar a ella. En la laberíntica alcantarilla, cogí el camino de la izquierda, para no perderme.

La cuarta bomba estaba en North District. Tuve cuidado, pues aunque parecía estar al lado de la puerta que me conducía a la mansión Stern, en realidad estaba al final del canal seco **(31)**, lo que me obligó a dar un rodeo por todo el área. Dentro de la alcantarilla, no había pérdida..., pero sí dos terroristas.

La quinta bomba estaba en un parking, también en North District. Acabé rápidamente con los dos terroristas y corrí para cruzar el laberinto. La última bomba estaba en el parking de la oficina de Leila. Acabé con los dos terroristas, y por fin, desactivé el último explosivo.

Entonces, y para mi sorpresa,el traicionero Hank Redwood me golpeó a traición y me detuvo, pues la ACN me seguía buscando por la muerte de uno de sus miembros.

➔ El maldito Hank se llevó las medallas por lo de las bombas, y para colmo, yo acabé en el Aquadome, la cárcel de máxima seguridad en el fondo del Océano.

El Aquadome

Las cosas no podía ir peor. Ahora, tenía que participar en una pelea a muerte contra un extraño ser cibernético, de nombre "Gladiator", y al que mis balas sólo le hacían cosquillas. Paradójicamente, mi "partener" en la lid sería Greywolf, pero el pobre no le duró a Gladiator ni un segundo. O sea, que estaba sólo. Claro, que yo era más listo, así que no me costó demasiado acabar con ese engendro maldito.

Como premio al ganador, unos guardias vinieron a matarme. Menos mal que, en el último segundo, Greywolf me salvó y al final conseguimos escapar del Aquadome. Claro, que "salimos de Málaga, para acabar en Malagón", pues el barco que nos salvó en el Océano era la Reina de Corazones, el barco con el que Don Fulci estaba haciendo tráfico ilegal de órganos, y en el que nos hicieron prisioneros.

Solo tuve tiempo para comunicar con Angela y pedirle que intentara salvarme como fuera. Mientras yo permanecía prisionero, ella tomó las riendas de nuestra investigación. Aquí os transmito todo lo que ella me contó que había hecho.

Por los muelles

Angela se dirigió hacia el puerto de la ciudad, en el que iba a estar amarrado el barco por unas horas.

Acabó con dos vigilantes y abrió la puerta de los muelles. Siguió su camino eliminando con cuidado a los guardias que encontraba en su ▸▸



LOS MÁS MALOS

Gladiator, haz testamento

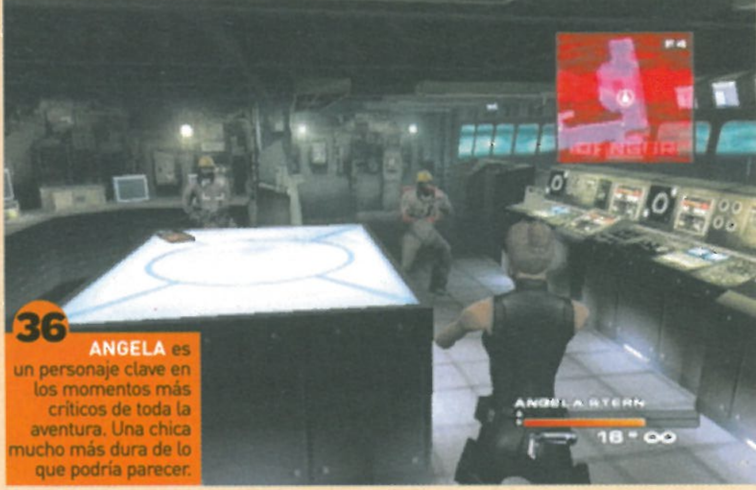


ERA UN TIPO MUY DURO, PERO DE CEREBRO andaba justito, con lo que la estrategia para acabar con él fue sencilla. Me fijé en que si me paraba en los círculos del suelo, cambiaban de color y a los pocos segundos lanzaban un tremendo rayo demoledor.



EL SECRETO FUE SINCRONIZAR mi movimiento con los de él, que me perseguía, atrayéndole sobre los círculos de forma que los rayos le alcanzaran a él. Y todo, acabando con los otros tipejos que acudían en su ayuda.


35 LOS TRES COMPONENTES, Alpha, Beta y Gamma, con los que fabricar un explosivo, estarán dispersos por los camarotes del barco.


36 ANGELA es un personaje clave en los momentos más críticos de toda la aventura. Una chica mucho más dura de lo que podría parecer.


37


38


39


40



LOS MÁS MALOS

Ramírez y su "peazo" cañón



DESDE SU ATALAYA, ESTE TIPEJO USABA SU CAÑÓN gracias a los potentes focos de luz que tenía a cada lado. Para que no pudiera usarlo más, me escondí y le lancé con fuerza unas granadas resonadoras para destruir esos focos.



CUANDO LE DEJÉ SIN LUCES, tuve que salir de las cajas y, como un kamikaze, ir hacia él, descargándole cientos de balas con la Uzi, con el rifle o con la pistola. Eso sí, ahora debía evitar las granadas que lanzaba.

camino **(32)**. Hizo lo mismo en la siguiente sección, hasta llegar a la nave número 12 de los muelles, en la que pudo entrar **(33)**. Tuvo que acabar con los dos terroristas, lo que no le resultó fácil, para conseguir un pase a la zona de carga. Salió de la nave, y se dirigió hacia aquella zona, que estaba cercana.

Entró usando el pase y acabó con los vigilantes, entonces, encontró un contenedor que estaba a punto de ser izado al barco en el que yo estaba prisionero, así que no se lo pensó dos veces y se metió en él.

En la Reina de Corazones

Angela estaba a bordo; el barco ya había zarpado y se encontraba en alta mar. Acabó con los vigilantes de cubierta y se dirigió a la única puerta abierta **(34)**. Se deshizo de otro tío y salió por la otra puerta a las escaleras. Subió al piso tercero y se enfrentó a unos cuantos terroristas en los comedores. Luego entró en un camarote donde encontró el componente Alfa. Al lado, había otras escaleras que bajaban al segundo piso. Se dirigió a la derecha, acabó con algún que otro enemigo, desbloqueó una puerta y entró en el camarote del capitán, donde se hizo con el componente Beta, un documento y una grabadora **(35)**.

Entonces, buscó el pasillo con la celda en que yo estaba encerrado. Acabó con los dos vigilantes y me habló: necesitábamos un explosivo para destruir la pared del camarote. Por si acaso, le dejé la ganzúa.

Se dirigió a las primeras escaleras y subió al cuarto piso, para entrar en el puente de mando. Acabó con dos terroristas **(36)**. En el centro, cogió un documento y, gracias a la ganzúa, pudo pulsar un botón que abrió una sala secreta, en la que estaba el compuesto Gamma y un CD-Rom con la grabación original del mensaje de Don Fulci.

Ahora, pudo bajar al segundo piso y buscar el camarote con una máquina para mezclar los componentes **(37)**. Fue un puzzle sencillo, a base de introducir "golpes" de color para dar con la combinación correcta (y si se equivocaba, siempre podía volver a empezar). ➔ **Logró un potente explosivo, que no dudó en usar en el camarote junto al mío para salvarme así de mi prisión.**

En ese momento, yo me puse manos a la obra mientras ella iba al puente de mando para abrir la escotilla de acceso a las bodegas. Allí buscaría a Greywolf y a Don Fulci, el cual parecía estar en el barco.

Bajé al primer piso, acabé con un guardia, y Angela desbloqueó la escotilla de la cubierta inferior. Bajé e inmediatamente me pegué a la pared para que no me viera el tipejo que venía hacia mí **(38)**. En la habitación del fondo había munición para la Uzi. Salí por la otra puerta y llegué al almacén del carguero. Allí tuve cuidado al dar boleto a los tres vigilantes (si me pillaban y sonaba la alarma, vendrían muchos más). En la parte Norte de la sala, subí por unas escaleras **(39)** y a la izquierda encontré la palanca de una grúa, que no dudé en manipular.

Bajé de nuevo, acabé con otros tres tíos y entré en el congelador. En el fondo, además de un botiquín escondido, había un botón que abrió una de las cámaras refrigeradoras. Fue dantesco: en ella estaba el cuerpo congelado del capitán **(40)**. Me hice con su tarjeta de identificación y salí del congelador. Justo enfrente, subí otra escalera y usé la tarjeta para abrir la puerta. Ahora necesitaba la voz del capitán, pero no tuve problema, pues contaba con la grabadora que Angela había encontrado en su camarote.

Entré en la nueva sala y acabé con los terroristas que hallé. Cuando cesó la alarma, pasé a una especie de zona de aislamiento, en la que, además del cuerpo sin vida de Greywolf y otro botiquín, había ¡un miembro de la ACN!. No me atacó y





41 ENTRAR EN los laboratorios de Biotech no es cosa fácil pues están muy vigilados. Claro que con lo que nos gustan las alcantarillas...



42 EL DUELO en el que nos vamos a enfrentar a Hank Redwood dejará bien claro de una vez por todas quién es el mejor "headhunter".


43


44


45


46

además me dio una tarjeta para abrir la última puerta del barco.

Con ella, fui al pasillo Norte de la zona de carga. Subí unas escaleras y me abrí paso hasta la nueva cubierta, no sin antes grabar mi progreso. Allí me esperaba un mafioso en silla de ruedas. Pensé que era Don Fulci, pero resultó que no lo era. De repente, llegó un helicóptero, que se cargó al tipo con una ráfaga de metralleta. De él, bajó Ramírez, con más ganas de venganza que nunca y dispuesto a matarme con un poderosísimo cañón. Fue un combate muy desigual y complicado, pero al final, acabé con él.

Angela y yo conseguimos escapar con un hovercraft. Ya en su casa, → **Angela me informó de la verdadera identidad de Don Fulci: ¡era Alan Sharpe, el presidente de la ACN desde la muerte de su padre! La duda era tremenda: ¿Habría matado Alan a Christopher Stern?**

Luego, el Jefe Hawke me llamó para citarme en los laboratorios Biotech, el edificio mejor protegido de la ciudad. Para entrar en ellos necesitaba una licencia "AAA", así que fui a LEILA. Con esta licencia, conseguí un lanzacohetes, un chaleco de combate, y un visor por infrarrojos. Los laboratorios estaban al Noreste de North District.

Aunque pude entrar en el complejo, la entrada principal al edificio estaba bloqueada, tenía que buscar otra forma de acceder a él. Seguí con la moto hacia la izquierda, entre unos camiones aparcados **(41)**. Tras bajar una rampa, encontré una entrada a las alcantarillas.

Alcantarillas de Biotech

Nada más entrar, grabé mi progreso y fui al fondo; me encontré con Hank Redwood, y decidí resolver mis diferencias con él de una manera definitiva: sería un duelo. Lo resolví de forma rápida y sencilla, a la manera de los "QTE" de un videojuego que se llama «Shenmue»: conforme aparecían los signos en pantalla **(42)**, pulsé la secuencia Izquierda, Derecha, L1 (Gatillo Izquierdo, en Dreamcast) y X (A en Dreamcast). Un canalla menos. Mientras hacía otra muesca en mi pistola, salí por el otro lado y me deshice de dos vigilantes para entrar de una vez en los laboratorios.

Laboratorios de Biotech

El jefe Hawke me esperaba en el piso B1, así que tenía que hallar la forma de bajar. En el hall, había una estatua con un nombre en el pedestal: "Eva". Subí al piso de arriba, entré por la puerta de la izquierda y acabé con los tipos que encontré. Una vez "limpia" la habitación, encontré, entre otras cosas, una llave. Bajé con ella al hall y abrí la puerta gris cerca del ordenador **(43)** para pulsar el botón de la alarma. Dos tipos salieron del ascensor y con cuidado, los mandé a criar malvas. Bajé en el ascensor al piso B1.

Llegó la hora de usar el visor por infrarrojos **(44)** para evitar los rayos láser del pasillo. Seguí agachado para pillar a los tres guardias por sorpresa. Acabé con ellos y desactivé el sistema de seguridad en la habitación de la que venían. Luego, salí por la puerta central

Estaba en un gran pasillo con dos vigilantes. Si acababa con ellos silenciosamente, no vendrían más. En la primera puerta a la derecha, había munición. Luego, entré por la segunda puerta a la derecha **(45)**.

Debía estar en el despacho de un jefazo y decidí investigarlo palmo a palmo. Fue productivo, pues encontré una llave de bronce sobre la chimenea, otra de oro sobre un cuadro **(46)**, dos puzzles que más tarde debería resolver, algún documento, y un interruptor. Lo pulsé y se abrió un pasaje secreto. Antes de ir hacia la puerta, bajé por las escaleras de caracol para coger municio- ▸▸



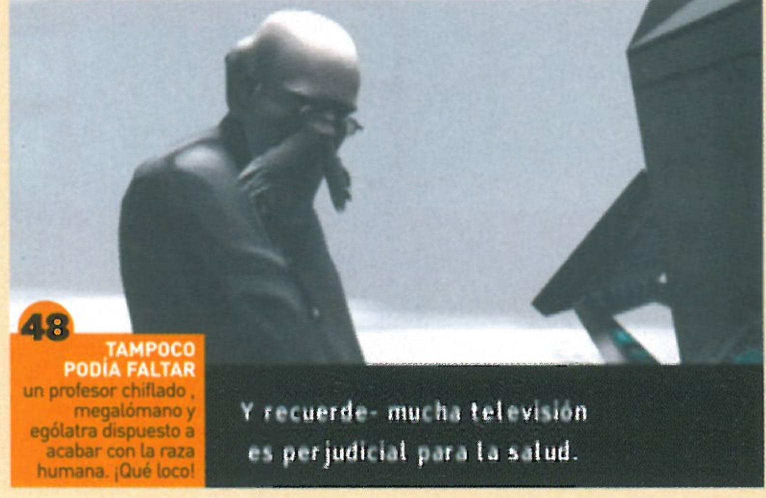
Adam, menudo tipejo





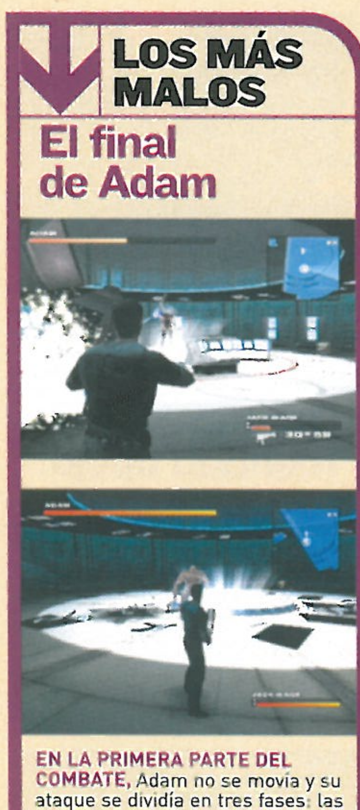
PARA LIBRARSE DE ESTA "CRIATURITA" Angela tuvo que ser ágil y rápida. En el centro de la habitación, conectó el suministro de gas y abrió las válvulas que estaban en dos esquinas de la sala. Ahora podía disparar a las tuberías para que saliera un chorro de gas que dañaba al monstruo. Como al dispararle, en el cuarto o quinto tiro, éste se detenía unos segundos, lo efectivo era sincronizar esos disparos para que se detuviera justo en el chorro.


47 **UN PASAJE SECRETO** no podía faltar en una aventura como ésta. Y al final del pasillo, una puerta con tres llaves. Esto yo ya lo he vivido antes...



48 **TAMPOCO PODÍA FALTAR** un profesor chiflado , megalómano y ególatra dispuesto a acabar con la raza humana. ¡Qué loco!

LOS MÁS MALOS
El final de Adam



EN LA PRIMERA PARTE DEL COMBATE, Adam no se movía y su ataque se dividía en tres fases: las dos primeras, disparaba un solo tiro azul demoledor, pero que se esquivaba fácilmente; en la tercera fase, usaba un rayo láser que movía y que sólo podía evitar tras los pilares. Empecé lanzándole todos los cohetes que tenía en mi arsenal y luego, continué con la Uzi. Al destruirse los pilares, empezó a usar más a menudo el rayo láser, así que corrí como alma que persigue el diablo, parando sólo el tiempo justo para meterle unas balas en el cuerpo. Cuando su barra de energía llegó al final, las nanomáquinas de su cuerpo lo regeneraron y su cuerpo mutó, haciéndole "indestructible". Sólo tendría una oportunidad para acabar con él. Le disparé como un descosido para pararle, momento que aproveché para ir hasta el cañón que él había usado y estaba en el suelo. Fue cuestión de segundos, pero al final lo destrocé.


49


50


51

nes y encontrar una llave de plata. Ahora sí, subí hacia la puerta **(47)** y usé las tres llaves. Tras ella me esperaban muchas y terribles revelaciones, que daban sentido a todo lo que había sucedido.

Por fin supimos quién mató a Stern, pero la verdad es que saberlo no nos gustó demasiado. Por otro lado, me encontré con el Jefe Hawke y Alan Sharpe. Éste mató a bocajarro a mi jefe. Luego llegó Angela y mató a Alan. Y por si las sorpresas hubieran sido pocas, apareció el Profesor Zweiberg hirió a Angela y me llevó prisionero. Entonces, como le pasa siempre a los malos de las películas, tuvo la necesidad de explicarme sus planes, con lo que me contó la oscura trama que su neurótica mente había tramado y puesto en marcha.

Había creado una nueva raza, que dominaría la Tierra después de exterminar la raza humana. Para hacerlo, había creado el virus Bloody Mary, y lo había extendido por el mundo en la bebida X-Must. **El virus permanecería inactivo hasta que él lo activara. Y el detonante, tenía algo que ver con el anuncio de la bebida en televisión.(48)**

Estaba atado en el mismo sitio donde había comenzado esta historia y estaba infectado por el virus. Mi vida dependía exclusivamente de que Angela pudiera salvarme, y la verdad, no me gustaba nada encontrarme en esta situación, pero a fin de cuentas confiaba en ella.

Angela al ataque

Angela se despertó sobre una camilla y salió de la habitación. Era consciente de que si tenía cuidado y no la tocaban los rayos rojos, no aparecería ningún vigilante, así que fue con pies de plomo, fijándose bien en el movimiento de los rayos.

Atravesó dos pasillos y entró en dos salas. En una, usó la ganzúa y cogió unas minas de proximidad. En la otra encontró un frasco de sales, unos documentos, y una máquina para crear una vacuna; ¡pero necesitaba una muestra de ADN de alguien inmune al virus!

Fue al cruce de los pasillos y plantó una mina de proximidad en el centro, junto a la unidad de control. Se alejó de ella y la disparó para hacerla saltar por los aires **(49)**. La tercera puerta se abrió y de ella salieron dos vigilantes a los que evitó. Cruzó la puerta y me encontró. Yo estaba muy débil, pues el virus comenzaba a hacer efecto. Le hablé de Adam, la criatura creada por Zweiberg e inmune al Bloody Mary. Si conseguía una muestra de su ADN, quizás podría salvarme.

Por una pasarela en el fondo izquierdo de la gran sala circular, subió hacia el despacho donde yo antes había encontrado las llaves. Fue hacia los dos cuadros de la derecha, con los dos puzzles. El de la izquierda decía que "Eva tenía en su corazón la llave hacia a Adam". Entonces, usó la ganzúa en la mesa del despacho y apareció el monitor de una cámara, que enfocaba a la estatua del hall del edificio. Hizo zoom sobre ella y en el pecho de la figura pudo ver un código, del que tomó buena nota **(50)**, para introducirlo en el puzzle del cuadro y conseguir la llave de Eva. Con ella, bajó las escaleras de caracol y abrió la puerta del fondo. Bajó en el ascensor y atravesó un pasillo acabando con los dos soldados.

Pasó por la puerta del final y allí pudo conocer, por primera vez, a Adam; ¡menuda criaturita! Además apareció Zweiberg, que lo despertó. **Era un bicho con malas pulgas, que no pestañeó ni cuando atacó a su propio "padre". Y luego, decidió ir a por Angela. No fue sencillo acabar con él, pero al final, el monstruo cayó y Angela pudo hacerse con una muestra de su ADN.**

Sin perder tiempo, corrió a la habitación con la máquina para hacer la vacuna. Con ella, vino al anfiteatro y me la inyectó,salvando mi vida



52 LA BAJADA EN EL ASCENSOR me recordó mucho a un videojuego llamado «Metal Gear». Pero aquello era ficción, ¡y esto era real!



53



54

una vez más. Llegaba mi turno para terminar de una vez por todas con los planes de Zweiberg. Teníamos que intentar interceptar el satélite que iba a enviar la señal que activaría el virus. Pero se tenía que hacer desde el laboratorio de Zweiberg, así que ése era mi objetivo.

Jack pone el punto y final

Subí al despacho, pero no podía utilizar el ascensor que había usado Angela para bajar y necesitaba encontrar otro camino. Recordé entonces el segundo puzzle: el cuadro decía "en el círculo de los ángeles, la respuesta está en la oscuridad del más allá". Fui a la sala que había tras la puerta de las tres llaves de serpiente. Me coloqué en el círculo del medio y me puse el visor de infrarrojos. Allí estaba la clave **(51)**, que introduje en el cuadro, para obtener la llave de Adam.

Salí al corredor y fui hacia la derecha. Con la llave, pude abrir la puerta bloqueada. Acabé con dos guardias y cogí una especie de ascensor, parecido al de otro videojuego que creo que se llama «Metal Gear», o algo así **(52)**. Desde él, fui disparando a los soldados que había en los tres pisos por los que pasé, vigilando siempre mi barra de salud. Una vez abajo, fui hacia la derecha, por un pasillo, hasta una sala refrigerada, donde sutilmente di boleto a tres vigilantes y puse en marcha el sistema de grúas.

Volví a la sala donde me había dejado el ascensor y esperé a que pasara la grúa **(53)**. Seguí por el corredor y al final pasé por una puerta con relieves para entrar en el laboratorio de Zweiberg.

No encontré señales de Adam, pero sí pude activar el enlace para que Angela pudiera trabajar desde el ordenador central. Entonces, la alarma del edificio se conectó. Todo se destruiría en unos minutos. Decidí reunirme con Angela, y salí por donde había entrado ella, acabando con los dos últimos guardias que quedaban en el edificio.

➔ Cuando llegué al anfiteatro, apareció Adam, armado con un cañón. Dejó inconsciente a Angela y se dispuso a acabar conmigo, y fue un enfrentamiento muy duro, pero también el último de la aventura.

Epílogo

Por fortuna, en el último momento pude hacer que Adam pasara a ser historia, y Angela y yo logramos salir de Biotech con vida. Todo había terminado, sin rencores, y con un beso, como en las pelis **(54)**. Pero, ¿sería éste el final de todo...?

TELÉFONO ROJO

Yen te responde



¡Que no, que he dicho que no! ¿Diez años ocultando mi cara y ahora quieren me vea todo el mundo, para que me paren por la calle? Nada de eso. Me niego. Antes dimito. Bueno, a lo que vamos, que hay muchas dudas...

Loco por Nintendo

@ ¡Qué pasa Yen! Soy un "viciao" de las consolas y os sigo desde los tiempos de Mega Drive y Super Nintendo, pero es la primera vez que os escribo. Tengo una PS, una Dreamcast, una Nintendo 64, una Game Gear y una Game Boy Advance. Estoy loco por Nintendo y aquí van mis preguntas:

■ Estoy pensando en comprar una GameCube. ¿Será mejor la Xbox o no?

Técnicamente es posible, pero los juegos van a ser muy diferentes, y si eres un seguidor fiel de Nintendo, seguro que te molarán más los de GameCube.

■ ¿Trabajará Konami para GameCube? Si es así, ¿sacará algún «Metal Gear» para ésta?

Sí que trabajará, de hecho va a salir dentro de poco el «ISS 2», aunque de un «Metal Gear» por ahora no hay nada de nada.



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS De momento, sólo hay noticias y pantallas de la versión para Xbox de los libros de "El Señor de los Anillos", que desarrolla Vivendi. Los juegos basados en la peli, que sacará EA, tendrán que esperar.

■ Tengo entendido que, al principio, Nintendo estaba trabajando con dos «Zelda» diferentes, y que al final se ha decidido por el de Cel Shading. ¿Qué es lo que ha pasado con el otro?

Pues es una buena pregunta, porque hace un año Miyamoto insistía en lo mucho que estaban trabajando en el aspecto gráfico de «Zelda», para luego sorprender a todos -para bien o para mal- con esas imágenes de dibujos animados. En cualquier caso, a mí no me parece mal la pinta que tiene el juego, aunque para una próxima entrega preferiría volver al de siempre...

■ ¿Hay alguna noticia de un «Zelda» para Game Boy Advance?

Todavía no, y mira que todos tenemos ganas...

■ ¿Para cuándo «Golden Sun» para Game Boy Advance?

En abril lo tendrás aquí.

■ He visto la peli "El Señor de los Anillos", y me ha encantado. ¿Saldrá para alguna consola que no sea Xbox?

Electronic Arts, que es quien tiene la licencia de la peli (recuerda que Vivendi va a sacar también juegos, pero basados en los libros), ha anunciado que saldrán juegos para todas las consolas bien entrado el 2002, pero no se sabe nada más.

■ ¿Saldrá el «Super Smash Bros» a la vez que GameCube?

Parece que un mes o dos después del lanzamiento.

Íñigo Martínez (e-mail)

¡No puede decidirse!

Hola Yen, necesitaría que me respondieras a las siguientes preguntas, ya que estoy muy dudoso sobre si comprar o no una PlayStation 2.

■ ¿Cuántas PlayStation 2 existen en Japón, Europa y EE.UU.?

Hay unos 7 millones en Japón, 8,5 millones en EE.UU., y 5 en Europa. Si mi calculadora a pedales no falla, eso significa que hay unos 20,5 millones de PS2 vendidas en el mundo.

■ ¿Cuántas unidades se han vendido de Xbox y GameCube?

Xbox debe estar rondando ahora mismo los 2 millones, mien-

¿La pregunta del mes?

El sistema de vídeo de Xbox

■ Tengo entendido que los juegos de Xbox abandonarán la división entre los formatos PAL y NTSC, para asimilar el mismo sistema zonal de la películas de DVD. ¿Me puedes explicar qué quiere decir todo esto?

Así es como Microsoft explicó en su primera presentación de Xbox que los juegos de su consola no iban a regirse por los mismos sistemas de vídeo que el resto de las consolas (en Europa sólo se pueden usar juegos PAL, y en Japón y EE.UU. sólo los NTSC). En vez de eso, pretendían que la consola usara los mismos sistemas que los actuales reproductores de DVD (o sea, zona 1 para EE.UU., y zona 2 en Japón y Europa). Se trata simplemente de dos formas de conseguir los mismo: que los juegos se usen sólo en los países pensados para ello. Sin embargo, al final Microsoft se echó atrás, así que los juegos seguirán siendo PAL y NTSC. no se pueden romper las reglas así com así.

Manuel Noval (e-mail)

tras que GameCube va un pelín por detrás de ella, alrededor de 1.900.000 unidades.

En comparación con el tiempo que llevan a la venta Xbox y GameCube, ¿vendió las mismas unidades Sony en ese mismo período?

Pues más o menos sí, y eso es lo más curioso, ya que por lo visto, las tres consolas han rondado el millón y medio de unidades durante sus primeros meses a la venta. La cosa anda muy igualada, lo cual es bueno.

¿Es realmente tan superior Xbox a PlayStation 2? Viendo juegos como «Final Fantasy X» o «Metal Gear Solid 2», no veo que la diferencia sea tan grande.

Estoy de acuerdo. Una cosa son las cifras teóricas, la forma en que esté construida la consola (que en el caso de GameCube, Xbox y PS2, no puede ser más diferente...), y otra cosa son los juegos. Como veis, en la práctica todo depende de ellos, y por ahora no hay mucha diferencia.

¿Hay alguna posibilidad de que PlayStation 2 baje de precio después de Navidad?

¿Más todavía? Después del bajón que pegó hace un par de meses, no creo que vuelva a bajar de precio en bastante tiempo.

Sinceramente, ¿PS2 tiene un buen futuro? ¿Será largo? Es que, con los últimos rumores, cualquiera se arriesga...

Pues no te asustes tanto, porque a PlayStation 2 le queda vida para rato. Acaba de empezar.

Rafael Rodríguez Morales (Granada)



CREATIVE SOUNDWORKS DTT2500
Con todo este "armatoste" de altavoces (5 satélites y un potente subwoofer), podréis disfrutar de juegos como el propio «Metal Gear Solid 2» con un impresionante sonido Dolby Digital 5.1. ¡La caña!

Para el sonido envolvente

Hola Yen, qué pasa, ¿cómo vas? Os sigo desde el número 77, y soy un consolero con bastantes dudas. He adquirido una PlayStation 2 y me interesan sus próximos lanzamientos.

¿Sabes algo de «Outcast 2» para PlayStation 2? ¿Para cuándo?

Sé el nombre, «Outcast 2: The Lost Paradise», y también que se supone que Infogrames pretende sacarlo a lo largo de este año, incluso antes que la versión de PC, aunque por ahora mantiene bastante secretismo, y apenas ha enseñado unas pocas pantallas. Eso sí, tienen buena pinta, pero después de la manera en que se anuló la salida de la primera parte en Dreamcast (de un día para otro), cualquiera sabe.

¿El «Medal of Honor» de PS2 será parecido al de PC, el «Allied Assault»?

No, será una entrega independiente con una historia situada entre la tercera y la cuarta misión de la primera entrega. Por cierto, me he enterado que es posible que EA haga un segundo juego para PS2, algo así como un simulador en el que controlaríamos un avión de la II Guerra Mundial. ¡Sería una pasada!

> « QUIZÁ ELECTRONIC ARTS HAGA UN SEGUNDO «MEDAL OF HONOR» PARA PS2, UN SIMULADOR CON AVIONES DE LA II GUERRA MUNDIAL »



OUTCAST 2: THE LOST PARADISE
Hasta el momento, las únicas imágenes que se han visto de la segunda entrega de este juego de Infogrames sólo muestran varios escenarios. Eso sí, muy bonitos.

Recomiéndame un equipo de sonido 5.1 para conectarlo a mi PlayStation 2, y dime el precio.

El mejor equipo que conozco, sin duda alguna, es el de Creative, el Soundworks DTT2500 Digital, porque es una auténtica pasada en potencia y calidad, y encima te sirven para el PC. Eso sí, cuesta unos 190 euros.

¿Saldrá el «Return to Castle Wolfenstein» para alguna consola? ¿Cuándo?

Sí, Activision ha dicho que lo sacará en PS2 y Xbox, pero por ahora no hay fechas de lanzamiento. Quizá en Navidades...

David Martínez Miñano (Murcia)

Un adelantado

@ Querido Yen, soy un chaval de San Sebastián que tiene 14 años, y una Xbox. Sí, sí, leéis bien, tengo una Xbox. Me la regaló un primo americano, pero tengo unas dudillas sobre ella:

¿Serán compatibles los juegos de aquí con la consola de allí?

Mucho me temo que no...

¿Sacarán algún «Sonic Adventure» para Xbox? ¿Para cuándo?

En principio, tampoco.

¿Cuánto valdrán los juegos aquí?

Microsoft ha confirmado que costarán unos 69 euros (unas 11.500 pelas). Eso los sitúa ▸▸

vuestra OPINIÓN

¡No tires el manual de instrucciones!

Roberto Carrera Hernández (Pontevedra)

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Seguro que, después de la resaca de Navidad, y con las ganas de usar los euros, muchos habéis estrenado una consola de nueva generación. Pues antes de jugar con ella, os recomiendo leer con detenimiento el manual. Y es que este "librito" da mucho más juego de lo que puede parecer. Por ejemplo, pongamos el manual de PlayStation. Nada más empezar a leer, se nos agradece la compra con la palabra "enhorabuena". ¿Se creerán que nos ha tocado la consola en una feria? Luego te recomiendan no jugar después de una noche de fiesta ("no usar si está muy cansado o ha dormido poco"). Y claro, olvídate de ella si vas al Sáhara: "No deje la unidad cerca de fuentes de calor, ni la exponga a polvo a arena excesivos". Eso sí, para los errores te ofrecen sabias soluciones: "si la unidad produce interferencias con la recepción del televisor, desconéctela o sitúela lejos de estos aparatos". Ah, ¿y entonces qué hago con la consola? ¿La uso para arreglar la pata de la mesa coja? "No coloque objetos pesados sobre la unidad". Vaya por Dios...

Yen: Qué curioso... ¿A ver el manual de GameCube? Hmm... ¡"No utilizar la consola para lavar la ropa"!



El «Final Fantasy» de siempre

Samuel Ramón (Málaga)

Creo que Square está cometiendo un enorme error al hacer que la entrega número once de la saga de RPGs más famosa de los videojuegos sea íntegramente online. Y es que, aunque seguro que será muy bueno, no mantendrá los aspectos más importantes de las demás entregas, que tanto nos gustaban. Aunque claro, ésta no va a ser la primera vez que deciden sacar un capítulo de su saga alejándose del estilo habitual, pues ya lo hicieron hace unos años con el «Final Fantasy Tactics», pero para ello no eliminaron ninguna de las entregas que querían sacar para PS. Lo que yo creo, es que deberían hacer lo mismo con «Final Fantasy XI» (pero esta vez trayéndolo a Europa, no como el «Final Fantasy Tactics», que nos quedamos sin él), con el nombre «Final Fantasy Online» o como sea, pero que no nos hagan esperar hasta «FFXII» para poder jugar tal y como era antes.

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Yen: La verdad es que Square lleva mucho tiempo hablando de lo importante que va a ser para los RPG el juego online. Y es cierto que lo más probable es que esta nueva entrega cambie un poco el estilo de juego de las cuatro entregas anteriores, pero en cierto modo también lo hizo el «FFVII» (con los gráficos), y la cosa salió bien. ¿Cuándo nos ha decepcionado Square?

un pelín por encima de los de PS 2 (que ya eran caros)

Espero que me contestes, porque he invertido todos mis ahorros en la máquina, ¡y a ver si va a resultar que no es compatible!

Hum... ¿pero no te la había regalado tu primo, el de Zumosol?

Pablo Peña (e-mail)

Conversiones en GBA

Hola Yen, soy un viciado de Madrid, al que le gusta Hobby Consolas más que a un tonto un lápiz. Tengo 14 años, una Dreamcast, una Game Boy Advance, una Nintendo 64 y muy pronto una PlayStation 2, así como unas dudas que me gustaría que me respondieras.

He probado el «Devil May Cry» y es una pasada, de hecho estará entre mis primeros títulos de PS2. Siendo un juego tan bueno y con tanto éxito, ¿Crees que sacarán una segunda parte?

Es pronto para saberlo, pero sabiendo lo bien que exprime Capcom a sus sagas de éxito (como «Resident Evil», o «Street Fighter»...), es bastante probable que acabe saliendo alguna secuela. ¡Ojalá majete!

En cierta página de Internet decían que está en proceso un «Devil May Cry» para Game Boy Advance. ¿Es verdad? Si lo es, ¿para cuándo lo tendrán?

Hmm, yo no he oído nada sobre ello. ¿Qué página era?

¿Para cuándo «Zelda» en GBA? ¿Crees que el modo de juego y la situación de la cámara seguirán siendo igual que los «Zelda» de Game Boy Color?

Como ya le he dicho a otro colega antes, el «Zelda» de GBA es uno de los temas que me tienen más intrigado, porque hay bastantes rumores de que ya se está programando, pero Miyamoto no parece dispuesto a confirmar nada, al menos por el momento. Respecto a la segunda pregunta, personalmente creo que mantendrá el look gráfico de SNES.

¿Sabes si va a salir algún juego de «Megaman» para GBA al estilo «Megaman X5» de PSone?

Circula por ahí un rumor no confirmado sobre un supuesto «Megaman Zero»: acción, scroll lateral, cientos de enemigos...

« HAY BASTANTES RUMORES DE QUE MIYAMOTO YA ESTÁ PROGRAMANDO UN «ZELDA» PARA GBA, PERO ÉL NO LO HA CONFIRMADO AÚN »



MEGAMAN ZERO Ésta es una de las pantallas que circulan por ahí de lo que sería el primer «Megaman» de acción con scroll lateral para GBA. Si es real, ahí tenéis al que sería el protagonista. Su nombre es Zero.

vamos "al estilo «Megaman X5»". He visto un par de pantallas, pero el problema es eso, que Capcom no lo ha confirmado.

Me van bastante los simuladores de vuelo. ¿Cuál me recomendarías para PS2, teniendo en cuenta que he probado el «Top Gun» y me parece muy bueno?

Tienes varias opciones, elige en función de qué aspecto de la simulación te mole más: «Dropship» (mucha variedad), «Ace Combat 4» (gráficos y acción), y «Sky Oddysey» (una simulación muy realista, pero poca acción).

David Lorente (Madrid)



VGA BOX Si sois de esos puristas que no pueden soportar la idea de perder algo de calidad gráfica por jugar en una TV normal, probad a enchufar la consola a este aparato, y luego el aparato al monitor de vuestro PC. ¡Se os caerá la baba!

En busca del VGA Box perdido

Hola, soy un usuario de PS2 desde hace bastante tiempo; tengo un pequeño problema para encontrar un accesorio que publicasteis en el número especial "Guía de compras PS2". El periférico en cuestión está publicado en la página 23, y es el cable VGA Box de Redant, que sirve para conectar la consola a un monitor de ordenador.

Mi problema es que no consigo encontrar ningún sitio donde lo vendan, y me gustaría que por favor me indicaseis alguna dirección donde adquirirlo.

Pues nada hijo, "pa" eso estamos: como veo que tienes Internet (porque me has enviado un e-mail, más que nada), entra en la web www.mundoasia.com, que desde ahí te lo enviarán a tu casita por unos 60 euros.

Jaime Felipe (e-mail)

Un poco de todo

¿Cómo te va, Yen? Todos me llaman Samu, soy de Málaga, y tengo 17 años, una PlayStation, una Dreamcast y dentro de poco una PS2.

¿Qué juegos de aventuras y RPG saldrán en Dreamcast durante el 2002?

Pues he oído hablar de un tal

«Phantasy Star Online v.2 que no tiene mala pinta, oye (es broma). La lista no es muy larga... ¡pero el nivel es altísimo!

■ ¿Qué ha ocurrido con «Illbleed»? ¿Saldrá en Dreamcast finalmente, o en otra consola?

Me parece que ese juego ya no saldría ni aunque le tirasen de los pelos. Una lástima.

■ Ahora Sony dice que va a acelerar el desarrollo de su próxima consola, y claro está, Microsoft y Nintendo harán lo propio al poco tiempo de que Sony saque la suya, y entonces vuelta a empezar. ¿No crees que esto va demasiado deprisa?

Y entre unos y otros, la casa sin barrer... y tú sin consola. ¡Dejad de pensar en esos rumores y disfrutad del presente!

■ De los cuatro grandes juegos de lucha que saldrán durante el 2002, ¿cuál crees que será el mejor?

Mira que es una pregunta difícil... pero a mí el sistema de combate de «Tekken» me parece una apuesta bastante segura.

■ ¿Cuándo llegará a España el «Spectacle Soccer» de Dreamcast que apareció en el Big in Japan del número 124? Si llega...

Buena apreciación. Por ahora no hay planes declarados, por parte de Sega, de venderlo fuera de Japón, pero no pierdas la esperanza... o piérdela mejor.

Samuel Ramón (Málaga)

Unas sugerencias para GBA

Hola Yen, me llamo Carlos y tengo una PlayStation 2 y una Game Boy Advance.

■ Teniendo el «Pro Evolution Soccer» de PS2, ¿merece la pena comprarse el «ISS» de Game Boy Advance?



ISS La conversión para Game Boy Advance que Konami ha hecho de su juego de fútbol está basada en la mítica primera entrega que salió para Super Nintendo. Y la verdad es que se han lucido.

Vamos a ver: si teniendo una consola "normal", te ha merecido la pena comprarte una portátil, ¿por qué no iba a pasar lo mismo con los juegos? Además, precisamente el «ISS» de GBA está pero que muy bien.

■ Y si no vale la pena, teniendo el «Mario Kart» y el «Rayman» de Game Boy Advance, ¿qué juego me recomendarías?

Pues, para cambiar de género, prueba con el «Doom», que te va a flipar; aunque si no te gustan mucho los disparos, «Tony Hawk 2» es un imprescindible.

Carlos Viña González (Tenerife)

Otro poco de todo

Hola Yen, ¿cómo estás? Me llamo Bernard, tengo 15 años, una PlayStation y una GBA, y te escribo esta carta con la esperanza de que me soluciones algunas de mis dudas. Ahí van:

■ Sabiendo que ya han salido las versiones de «Tony Hawk 3» para PS2 y PS, ¿es posible que salga también para Dreamcast, al igual que lo hizo «Tony Hawk 2»?

Sé que es un petardo, pero resulta que Dreamcast es la única consola de nueva generación en

TONY HAWK'S PRO SKATER 3 Los amantes de este genial juego de monopatines de Activision que sólo posean una DC, tendrán que pensar en comprar otra consola para disfrutar de la última entrega...

quiera se sabe si realmente va a salir, ni con luz, ni sin ella.

■ Hace unos meses, decíais en un reportaje que el «GT Concept» de Sony sería "autojugable". ¿Qué quiere decir eso?

Hmm, era una forma de "aclarar" que, aunque este juego es una especie de ampliación de «GT3», se podrá jugar por sí solo, sin necesidad de tener el propio «GT3», lo cual está muy bien teniendo en cuenta que costará la mitad que el juego original.

■ Nintendo 64 era más potente que PlayStation, pero ésta última dominó el mercado. ¿Crees que pasará lo mismo con GameCube, que es más potente que PS2?

Creo (una vez más) que dominará el mercado la consola la que no saldrá este juego.

■ Me conmovió mucho la noticia de que la compañía SNK ha cerrado. ¿Significa esto también que se va a cancelar la versión de «King of Fighters» para GBA?

Pues en principio parece que no, ya que como leerías el mes pasado, una empresa japonesa va a continuar con sus proyectos bajo el nombre SNK Neo Geo.

■ ¿Qué sabes de la nueva GBA con luz de Nintendo? ¿Valdrá lo mismo que la actual GBA?

Sé que sigue siendo sólo un rumor, y que mientras Nintendo no diga nada oficial sobre ella, ni si-

« LOS JUEGOS PAL EN LOS QUE NO SE MANTIENEN LOS 60 HZ DE SU VERSIÓN NTSC PIERDEN UN PORCENTAJE DE VELOCIDAD EN PANTALLA »

vuestra OPINIÓN

En contra de las películas

Felipe Hurtado (Ibiza)

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Ya estoy harto. Después de ver vuestro reportaje de este mes, he decidido no volver a ir al cine a ver alguna película basada en un videojuego. ¡Y ahora van a por mi «Resident», pero cómo se atreven los muy canallas. Primero empezaron con Mario Bros, que casi me hace llorar de la pena que medió, luego llegaron los bodrios de la lucha, del estilo de Street Fighter (pero si daba risa ver al Van Damme haciendo el tonto con los otros personajes del juego) y también Mortal Kombat que, eso sí, contaba con el peor actor que he visto en mi vida, el amigo Lambert. Hace poco le tocó el turno a Tomb Raider, a la que lo único que le salvaba era lo buena que está la Angelina Jolie. Y por último llegó Final Fantasy, que he de reconocer que es la única que se salva, aunque me quedo mil veces antes con cualquiera de los juegos. Pero «Resident Evil» no, por favor, que ya está bien, que seguro que en vez de dar miedo da risa. Deberían prohibir sacar películas basadas en juegos.

Yen: Hombre amiguete, creo que exageras un poco. A mí Tomb Raider no me pareció que estuviera tan mal. Espérate a ver la de Resident y me vuelves a escribir.



vuestra OPINIÓN

Indignado con el «FIFA 2002»

Antonio Báez (e-mail)

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Me gustaría denunciar a EA Sports y su actitud a la hora de sacar juegos, porque me parece vergonzoso «FIFA 2002». Lo promocionan como el mejor simulador de fútbol, cuando a la vista está que el control es muy malo, y los jugadores se mueven en líneas rectas.
Después de haber jugado a cualquier entrega de «Pro Evolution Soccer», se ve la diferencia.
Me parece increíble que valga 10.500 ptas. en su formato para PS2, y que hagan tanta publicidad al sistema de pases, cuando si intentas dar un pase en corto la pelota se va muy lejos, hagas lo que hagas. Y eso sin tener en cuenta la lentitud con que se mueven los personajes. Yo tengo el «FIFA 2002» y el «Pro Evolution Soccer», y me parece fatal que EA Sports haya llegado a esta situación. Ahora entiendo la frase del spot de la tele: "El terreno de juego es salvaje, domínalo". Y tanto que es salvaje, como que no se deja jugar...

Yen: Tío, te habrás quedado a gusto... Es cierto que, en la última entrega, los gráficos han mejorado, pero el control puede ser discutible. Y aún así, sigue siendo uno de los más vendidos de PS2. ¿Marketing? Quizá...





THE BOUNCER Aunque tiene el problema de acabarse demasiado pronto, este juego es la mejor opción para aquellos a los que les molen los beat'em up, y además no quieran perder la oportunidad de jugar junto a todos sus colegas.

que más se venda, y ésta será la que tenga los juegos que más gusten a los usuarios, o sea, a vosotros

Y por último, ¿es cierto que el juego «Gran Turismo 3» pierde calidad gráfica en su conversión de NTSC a PAL?

Pues sí, las conversiones pierden un pequeño porcentaje de velocidad en pantalla, pero sólo cuando los programadores no se preocupan de mantener la tasa de imágenes por segundo en los 60 hz (en las Televisiones antiguas era obligatorio bajar hasta los 50 hz, pero con las televisiones modernas ya no es necesario hacerlo). Así me gusta, un lector con buen ojo.

Bernard Munslow (Huesca)

« NINTENDO SIEMPRE HA PREFERIDO GUARDAR A MARIO PARA LAS CONSOLAS GRANDES Y A WARIO PARA LAS PORTÁTILES »

Las medidas de Lara

Me llamo Víctor Manuel, y en mis 17 años he podido disfrutar de cuatro consolas maravillosas: Game Boy, Mega Drive, Nintendo 64, y ahora una alucinante PlayStation 2.

Junto con «Ocarina of Time», «Final Fantasy VII» es, para mí, el mejor juego de la historia, y me encantaría que Square lo volviera a sacar para PlayStation 2 (o el «VIII», o el «IX»), pero con gráficos de última generación. ¿Existe alguna posibilidad?

Conociendo los "remakes" esos que de vez en cuando saca Square (aunque la mayoría no llegan aquí nunca), es posible que algún día...

«The Bouncer» me encantó, aunque me parecía demasiado corto. ¿Planea Square sacar la segunda parte? Si lo hacen, ¿crees que remediarán el problema de la duración?

De momento no hay ninguna noticia al respecto.

Sé que esta pregunta no es muy interesante, pero allá va: ¿por qué, siendo Wario un personaje con carisma y un juego con éxito en Game Boy, no lo han sacado en Nintendo 64? ¿Piensan lanzar alguna versión en el futuro para GameCube?

Tranquilo, que la pregunta es buena. Parece que Nintendo siempre ha preferido mantener el protagonismo de Mario en las consolas "grandes", y dejar a Wario para sus pequeños plataformas, que por el momento le dan resultado. ¡A ver si Miyamoto recoge tu idea y se decide a sacar algún «Wario Cube»!

¡Ah, se me olvidaba! Supongo que ya debería saberlo, pero... ¿cuáles son las medidas de Lara Croft? A lo mejor podrías consultar a Manuel del Campo, que seguro que lo sabe.

No te creas, que cada vez que alguien intenta ponerle la cinta métrica a la chavala, ¡no se deja! Y ya sabéis cómo las gasta nuestra querida Larita... Eso sí, os prometo que algún día nuestro diré lo averiguará. ¡Menudo es!

Víctor Manuel Sánchez Vera (Madrid)

El cuelgue de nuestra Xbox

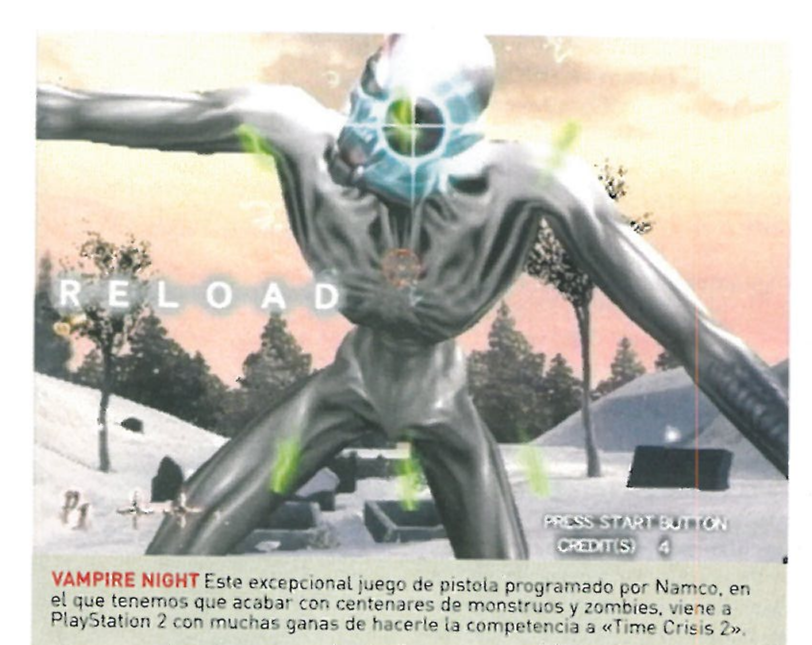
Hola Yen, me llamo David, y tengo una duda sobre la consola Xbox que me gustaría mucho que me contestaras.

En un número anterior de la revista pusisteis que nada más comenzar un juego, salió una pantalla de error, como pasa con Windows. ¿También puede pasar con el reproductor de DVD?

Es cierto que la primera vez que encendimos la consola en la



LA DEBUG XBOX "COLGADA" Este es el famoso mensaje de error que nos apareció en pantalla la primera vez que conectamos nuestra Xbox de test. Pero no os preocupéis, que con la vuestra no pasará algo así.



VAMPIRE NIGHT Este excepcional juego de pistola programado por Namco, en el que tenemos que acabar con centenares de monstruos y zombies, viene a PlayStation 2 con muchas ganas de hacerle la competencia a «Time Crisis 2».

redacción dio un mensaje de error y se colgó, pero ten en cuenta que se trata de una consola "debug" (es decir, una consola especial para probar las betas de los juegos que nos mandan), que no es la misma que tendréis en las tiendas. Puedes estar tranquilo, que las unidades que Microsoft pondrá a la venta estarán perfectamente diseñadas y acabadas, y no se colgarán, ni los juegos, ni los DVD.
Davidou (e-mail)

Un consolero "multiusuario"

@ Saludos, tengo una PlayStation 2 desde hace poco, y me he comprado el adaptador para múltiples jugadores. De momento, sólo he encontrado un juego de fútbol en el que puedan jugar hasta 8 usuarios, «Pro Evolution Soccer».

■ ¿Me podrías decir si hay otros juegos en los que al menos puedan jugar un mínimo de 3 jugadores a la vez, y que no sean de deportes? Uno en plan «Streets of Rage» o «Final Fight»... no sé.

De ese estilo, el mejor es «The Bouncer». Pero luego tienes «Rayman M», «Unreal Tournament», «Quake 3 Revolution», «DoA2», «Twisted Metal Black», «TimeSplitters», incluso «Winback» también tiene opción... ¿Te valen o necesitas más?
José María García (e-mail)

Los "billetazos" de Microsoft

Hola Yen, ¿qué tal? Soy un fan de vuestra revista, y obviamente también de las consolas. Tengo una PlayStation 2, una Game Boy Color, próximamente una Game Boy Advance, y también algunas dudas. ¿Podrías ayudarme?

■ Ya conozco las novedades que trae «Metal Gear Solid 2» en Europa, pero ¿para qué sirve el modo de cambiar el aspecto de los personajes en los vídeos? ¿Les cambia la ropa o qué?

No exactamente. Lo que permite ese modo es ver algunos de los vídeos del juego, pero cambiando los personajes que salen en él. Por ejemplo, ¿recuerdas el vídeo en que Snake y la rusa Olga se enfrentan en la demo? Pues puedes hacer que, en su lugar, aparezca por ejemplo una señora de 60 años pegándole tiros al vampiro. ¡Es para partirse de risa!

■ En el «X-Men Next Dimension» de PlayStation 2, ¿ sólo estarán los personajes de la película? ¿No serán pocos?

Es posible, aunque el juego contará con un extra añadido, ya que contará con un argumento de bastante peso, lo cual no es muy habitual en el género.

■ El «Vampire Night» tiene muy buena pinta. ¿Has probado la versión de PlayStation 2? ¿Es tan bueno como parece?

Sí que lo he probado, y creo que tiene muchas posibilidades de desbancar a «Time Crisis 2», sobre todo en cuanto a gráficos.

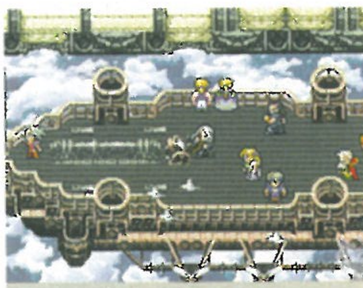
¿No te parece que lo que le está haciendo Bill Gates a las demás compañías es una...?

¿Una qué? ¿Una "contrariedad", por ejemplo? Hombre, tampoco hay por qué exagerar tanto el asunto, ya que al fin y al cabo todas las compañías se llevan lo que pueden. El problema es que Bill Gates (o mejor dicho, Microsoft) tiene dinero para "poder" más que las demás...

Te lo han dicho muchas veces, ya lo sé, pero si Yen es tu verdadero nombre, ¿me puedes decir por qué no aparece al final de la revista? No me digas que lo busque bien, porque lo he mirado dieciocho veces.

No me gusta aparecer en el staff ni enseñar mi foto, porque me conoce tanta gente que no podría salir a la calle.

Guillermo San Emeterio (e-mail)



FINAL FANTASY VI Square no deja de sorprendernos. Resulta que va a reeditar, ya mismo, la sexta entrega de «Final Fantasy» -que nunca vimos en España-, con gráficos de 16 bits y los textos en castellano.

« AUNQUE SONY AÚN NO LO HA CONFIRMADO, YA ES SEGURO QUE EN «FFX» SÓLO ESTARÁN EN CASTELLANO LOS SUBTÍTULOS »

Un rolero de pro

Hola, soy Pablo, un gran lector de Hobby Consolas.

¿He oído que «Grand Theft Auto IV» está en desarrollo, y quería saber qué sabéis sobre él.

Pues yo no tengo noticias al respecto, colega. Ten paciencia.

¿Qué sabes del juego de rol «Shadow Hearts»?

Supongo que, desde que mandaste este e-mail, ya habrás visto más información en la revista: es un juego de rol por turnos, con escenarios prerenderizados, un look gráfico al estilo «Final Fantasy VIII», pero con escenas y diálogos más bien para adultos. La historia es bastante buena, no le pierdas de vista.

¿Y de «Kingdom Hearts»? Sé que es de Disney y Square.

Pues eso, será un RPG de acción que mezclará un protagonista típico de Square con todos los personajes de Disney (Donald, Goofy, Dumbo, etc.). Sale en Japón en marzo, puede ser el próximo bombazo de Square, y por si te lo estabas preguntando, no tiene nada que ver con «Shadow Hearts». Que lo sepas.

¿Saldrá al final doblado «Final Fantasy X»? ¿Cuánto durará?

No saldrá doblado, sólo subtitulado. Respecto a la duración... aproximadamente 35 horas.

¿De qué género es «ICO»?

En principio es una aventura, pero a la hora de jugarlo es muy diferente a todo lo demás. La verdad es que no es fácil compararlo a ningún otro juego que haya por ahí. Pero mola todo.

Pablo Cacheda de Paz (e-mail)

La fecha final del «Final»

Hola Yen, tengo una PlayStation, aunque cuando salga el «Final Fantasy X» me compraré una PS2, y tengo unas dudillas que me ponen nervioso:

Ya sé que todavía no lo sabes muy bien, pero ¿cuándo va a salir el «Final Fantasy X»? Dime más o menos el mes...

¿Qué no lo sé? Pero chaval, si eso está "chupao". En España llegará a finales de Mayo, como muy tarde, en la primera semana de Junio. Yo lo sé todo, tío.

He visto en la página de Square que va a salir el «Final Fantasy VI». ¿Es cierto? ¿Cuándo saldrá?

Sí que es cierto, y bien calladito que se lo tenía Square. Sale ya mismo para PSone (con los mismos gráficos de Super Nintendo, pero con FMVs nuevas), costará sólo 16 euros, ¡y encima traerá de regalo una demo de «FFX»!

¿Bajará PS2 de precio?

¿Te parecen pocos los 120 euros de la última rebaja? Si es que no os conformáis con nada.

Gabriel Ulundo (Salamanca)



KINGDOM HEARTS Estos son los dos protagonistas principales del curioso juego que están desarrollando Square y Disney. Lo más curioso es ver, en medio de este look gráfico, al pato Donald y compañía en pleno combate...

¡QUÉ ME DICES!

Estas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todas son ciertas:

HOLA YEN, SOY UNA DREAMCAST, Y ESPERO QUE ME PUEDAS RESPONDER A ESTAS PREGUNTAS...
Yen: ¿En serio eres una Dreamcast? Esta consola es un prodigio... ¡Si hasta ha aprendido a hablar!



¿EN QUÉ POSICIÓN SE TIENE QUE PONER LA PS2 PARA QUE LOS JUEGOS NO SE RAYEN?
Yen: Prueba a ponerla mirando hacia abajo y darle palmaditas en la espalda con suavidad.

¿ES CIERTO QUE GAME CUBE ES PORTÁTIL?
Yen: Tú has visto que tiene un asa y quieres usarla para ir a por el pan, ¿verdad?

¿SE SABE SI XBOX SE VA A PODER PIRATEAR?
Yen: Sí hombre, y traerá un módem para llamar a la policía cuando intentes probar un juego copiado, ¡no te digo!

TENGO EL DEVIL MAY CRY, Y HAGO LO QUE TRAE VUESTRA GUÍA, PERO NO SÉ SEGUIR PORQUE MI PERRO SE HA COMIDO EL RESTO. ¿QUÉ DEBO HACER?
Yen: ¡Dile a tu perro que no lo vuelva a hacer!



¿ES VERDAD QUE XBOX VIENE SIN MANDO?
Yen: ¿Te llegó sin mando? Pues no te quejes, que a mí lo que no me venía en la caja era la consola. Es que debe andar algún graciosillo por ahí...



SuperReserva Xbox en Centro MAIL
CENTRO MAIL
XBOX
¡¡Reserva ya tu Xbox en Centro MAIL antes del 14 de marzo y llévate nuestro TALONARIO EXCLUSIVO!!
PVP 479 euros
Valorado en más de 100 €
Talonario XBOX
3 Euros DESCUENTO en tu SEGUNDO CONTROLLER
5 Euros DESCUENTO en tu HALO Combat Evolved
¡ESTA CAMISETA DE REGALO!
Esta es una promoción exclusiva de Centro MAIL y limitada hasta la fecha de lanzamiento de la consola XBox, el 14 de Marzo de 2002. ¡Corre a tu tienda Centro MAIL y reserva tu XBox ya o no conseguirás tu Talonario!
Cada Talonario incluye:
1. Camiseta Xbox de Regalo.
2. Descuentos de 5 Euros en más de 25 juegos y descuentos especiales en los accesorios para tu XBox.
3. Oferta especial de suscripción a la revista oficial XBox con más de 25 Euros de ahorro y una gorra exclusiva de Regalo.
4. Sorteo de una Consola XBox y 10 packs de juegos cada uno.
5. 10 bonos de alquiler gratuitos para cualquier juego de XBox.
¡Ventajas por valor de más de 100 Euros! ¡Consíguelo ya!
Para más información consulta en tu Centro MAIL más cercano, llama al teléfono 902 17 18 19 o visita www.centromail.es
Consulta nuestras fórmulas especiales de financiación.

CENTRO MAIL

Expertos en informática



PLAYSTATION PS ONE 119,95

PLAYSTATION PS ONE + MONSTRUOS, S.A. 139,95



PLAYSTATION PS ONE + HARRY POTTER 142,95

PS One

CARRY MATE

26,95

CONTROLLER DUAL SHOCK PS ONE

24,95

MALETIN DONE PS ONE

23,95

MEMORY CARD LOGIC 3 2 Mb.

17,95

MEMORY CARD SONY PS ONE

11,95

TARJ. MEMORIA Centro MAIL 4 Mb. GRIS

19,95

VOL. FERRARI CHALLENGE RACING WHEEL

29,95

ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGTHMARE 39,95

ATLANTIS: EL IMPERIO PERDIDO

29,95

BLADE

14,95

CHASE THE EXPRESS

22,95

COLIN McRAE RALLY 2 26,95

COOL BOARDERS 4 22,95

CUBIX: ROBOTS FOR EVEYONE

17,95

DESTRUCTION DERBY RAW

22,95



DIGIMON WORLD 49,95



EL EMPERADOR Y SUS LOCURAS 22,95

FIFA FOOTBALL 2002 44,95

FINAL FANTASY VI + DEMO F. FANTASY X PS2

15,95



FINAL FANTASY IX 29,95

HARRY POTTER Y LA P. FILOSOFAL 44,95

MANAGER DE LIGA 2002

37,95



MEDAL OF HONOR UNDERGROUND 22,95

MEGAMAN X6 24,95

MONSTRUOS S.A. ISLA DE LOS SUSTOS

39,95

NBA LIVE 2002

44,95

ONE PIECE MANSION

29,95

PETER PAN: LA L. DE NUNCA JAMAS

cons.

PRO EVOLUTION SOCCER

44,95

SPIDER-MAN 2 ENTER: ELECTRO

37,95



SYPHON FILTER 3 37,95

TONY HAWK'S PRO SKATER 3 44,95



TOY STORY RACER 14,95

VAGRANT STORY

29,95

WINNIE THE POOH: ¡VEN A LA FIESTA! 22,95

Dreamcast


CONSOLA DREAMCAST 119,95

CONTROL PAD PERFORM. ASTROPAD + TREMOR PAK

23,95

CONTROLLER

27,95

KEYBOARD (TECLADO)

17,95

VIBRATION PACK

22,95

VISUAL MEMORY

26,95

90 MINUTOS

39,95



CRAZY TAXI 29,95

CRAZY TAXI 2 39,95

DINO CRISIS

22,95

FERRARI 355 CHALLENGE

23,95



METROPOLIS STREET RACER 29,95

RESIDENT EVIL 3 22,95

SEGA RALLY 2

22,95

SHENMUE

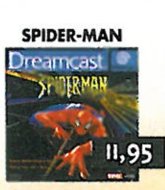
39,95

SHENMUE II

39,95

SONY ADVENTURE

22,95

SPIDER-MAN

11,95

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

11,95

VIRTUA TENNIS 2

39,95

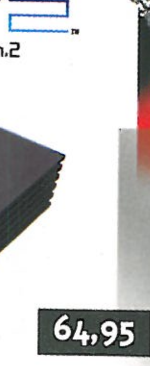
Ofertas y promociones válidas hasta fin de existencias del 1 al 31 de marzo, salvo error tipográfico. No acumulables a otras ofertas o promociones.

IMPUESTOS INCLUIDOS

CENTRO MAIL

Expertos en videojuegos

PLAYSTATION 2

299,95

A LA VENTA EL 8 DE MARZO



64,95

COMPRA METAL GEAR SOLID 2 Y LLÉVATE UNA EXCLUSIVA CAMISETA DE REGALO

PLAYSTATION 2 + METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY

339,95 A LA VENTA EL 20 DE MARZO

DVD REMOTE STEPS



17,95

PISTOLA LOGIC 3 P99G2 LIGHT BLASTER



39,95

VOL. THRUSTMASTER FERRARI CHALLENGE



29,95



PLAYSTATION 2 + CRAZY TAXI

319,95

ACE COMBAT: TRUENO DE ACERO



59,95

DYNASTY WARRIORS 3



66,95

GIANTS: CITIZEN KABUTO



59,95

HEADHUNTER



59,95

INTERNATIONAL WINTER SPORT



59,95

MAX PAYNE



62,95

MAXIMO



59,95

MONSTRUOS, S.A. ISLA DE LOS SUSTOS



49,95

MOTO GP 2



59,95

RESIDENT EVIL SURVIVOR 2 CODE: VER.



59,95

STATE OF EMERGENCY



64,95

TIME CRISIS + PISTOLA G-CON2



74,95



PLAYSTATION 2 + MOTO GP 2

339,95



CRAZY TAXI



29,95

DEAD OR ALIVE 2



29,95

DYNASTY WARRIORS 2



34,95



GRAN TURISMO 3: A-SPEC



29,95

F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000



29,95

FIFA 2001



29,95

FORMULA ONE 2001



29,95

MOTO GP



39,95

ORPHEN: SCION OF SORCERY



19,95

SILPHEED



34,95

SUPER BUST-A-MOVE



19,95

TEKKEN TAG TOURNAMENT



29,95



59,95

COMPRA SHADOWMAN 2: SECOND COMING Y CONSIGUE UNA EXCLUSIVA CAMISETA DE REGALO

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 31 de marzo, salvo error tipográfico. No acumulables a otras ofertas o promociones.

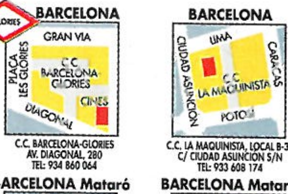
IMPUESTOS INCLUIDOS



Informática y videojuegos

Nuestras tiendas

















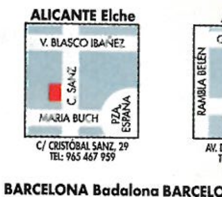




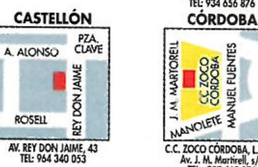





















A CORUÑA — C/ DONANTES DE SANGRE, 1 TEL: 981 143 111

A CORUÑA Santiago — C/ RODRÍGUEZ CARRACIDO, 13 TEL: 981 599 288

ÁLAVA Vitoria-Gasteiz — C/ ADRIANO VI, 4 TEL: 945 134 149

ALICANTE — C.C. GRAN VÍA, LOCAL B-12 AV. GRAN VÍA S/N TEL: 965 246 951

ALICANTE — C/ PADRE MARIANA, 24 TEL: 965 143 998

ALICANTE Benidorm — AV. DE LOS LIMONES, 2 ED. FUSTER JUPITER TEL: 966 813 100

ALICANTE Elche — C/ CRISTÓBAL SANZ, 29 TEL: 965 467 959

ALMERÍA — AV. DE LA ESTACIÓN, 14 TEL: 950 260 643

BALEARES Palma — C.C. PORTO PI CENTRO AV. J. GABRIEL ROCA, 54 TEL: 971 405 573

BALEARES Ibiza — C/ VÍA PÚNICA, 5 TEL: 971 399 101

BARCELONA — C.C. BARCELONA-GLORIES AV. DIAGONAL, 280 TEL: 934 860 064

BARCELONA — C.C. LA MAQUINISTA, LOCAL B-31 C/ CIUDAD ASUNCIÓN S/N TEL: 933 608 174

BARCELONA — C/ PAU CLARIS, 97 TEL: 934 126 310

BARCELONA — C/ SANTS, 17 TEL: 932 966 923

BARCELONA — C.C. DIAGONAL MAR AV. DIAGONAL MAR, 3 TEL: 933 560 880

BARCELONA Badalona — C/ SOLEDAT, 12 TEL: 934 644 697

BARCELONA Badalona — C.C. MONTIGALÁ C/ OLOF PALME, S/N TEL: 934 656 876

BARCELONA Barberà Vallés — C.C. BARICENTRO, LOCAL 37 AUTOPISTA A-18, SALIDA 2 TEL: 937 192 097

BARCELONA Manresa — C/ ALCALDE ARMENGOU, 18 TEL: 938 730 838

BARCELONA Mataró — C/ SAN CRISTOFOR, 13 TEL: 937 960 716

BARCELONA Mataró — C.C. MATARÓ PARK C/ ESTRASBURG, 5 TEL: 937 586 781

BURGOS — C.C. LA PLATA, LOCAL 7 AV. CASTILLA Y LEÓN TEL: 947 222 717

CÁCERES — AV. VIRGEN DE GUADALUPE, 18 TEL: 927 626 365

CÁDIZ Jerez — C/ MARIMANTA, 10 TEL: 956 337 962

CASTELLÓN — AV. REY DON JAIME, 43 TEL: 964 340 053

CÓRDOBA — C.C. ZOCO CÓRDOBA, L. 15-A Av. J. M. Martorell, s/n TEL: 957 468 076

GIRONA — C/ EMILI GRAHIT, 65 TEL: 972 224 729

GIRONA Figueres — C/ MORERÍA, 10 TEL: 972 675 256

GRANADA — C/ RECOGIDAS, 39 TEL: 958 266 954

GRANADA Motril — C/ NUEVA, 44 EDIF. RADIOVISIÓN TEL: 958 600 434

GUIPÚZCOA S. Sebastián — AV. ISABEL II, 23 TEL: 943 445 660

GUIPÚZCOA Irún — C/ LUIS MARIANO, 7 TEL: 943 635 293

HUELVA — C/ TRES DE AGOSTO, 4 TEL: 959 253 630

JAÉN — PASAJE MAZA, 7 TEL: 953 258 210

LA RIOJA Logroño — AV. DOCTOR MÚGICA, 6 TEL: 941 207 833

LAS PALMAS — C.C. LA BALLENA, LOCAL 1.5.2 CTRA. GENERAL NORTE, 12 TEL: 928 418 218

LAS PALMAS — Pº DE CHIL, 309 TEL: 928 265 040

LAS PALMAS Arrecife — C/ CORONEL I. VALLS DE LA TORRE, 3 TEL: 928 817 701

LAS PALMAS Vecindario — C.C. ATLÁNTICO, LOCAL 29 AUTOVÍA GC-1, SALIDA 28

LEÓN — AV. REPÚBLICA ARGENTINA, 25 TEL: 987 219 084

LEÓN Ponferrada — C/ DOCTOR FLEMMING, 13 TEL: 987 429 430

MADRID — C/ PRECIADOS, 34 TEL: 917 011 480

MADRID — Pº STA. MARÍA DE LA CABEZA, 1 TEL: 915 278 225

MADRID — C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038 AV. MONFORTE DE LEMOS, S/N TEL: 913 782 222

MADRID — C.C. LAS ROSAS, LOCAL 13 AV. GUADALAJARA, S/N TEL: 917 758 882

MADRID Alcalá de H. — C/ MAYOR, 58 TEL: 918 802 692

MADRID Alcobendas — C/ RAMÓN FDEZ. GUISASOLA, 26 TEL: 916 520 387

MADRID Getafe — C/ MADRID, 27 POSTERIOR TEL: 916 813 538

MADRID Las Rozas — C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25 AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37 TEL: 916 374 703

MADRID Móstoles — AV. PORTUGAL, 8 TEL: 916 171 115

MADRID Pozuelo — CTRA. DE HÚMERA, 87, PORTAL 11, LOCAL 5 TEL: 917 990 165

MADRID Torrejón — C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL 53 CTRA. TORREJÓN-AJALVIR, Km 5 TEL: 916 562 411

MADRID Villalba — C.C. PLANETOCIO, L. 58-59 Av. Juan Carlos I, 46 TEL: 918 492 379

MÁLAGA — C/ ALMANSA, 14 TEL: 952 615 292

MÁLAGA Fuengirola — AV. JESÚS SANTOS REIN, 4 EDIF. OFISOL TEL: 952 463 800

MURCIA — C/ PASOS DE SANTIAGO S/N EDIF. CONDESTABLE TEL: 968 294 704

NAVARRA Pamplona — C/ PINTOR ASARTA, 7 TEL: 948 271 806

PONTEVEDRA — C/ VIALIA, LOCAL 6 ESTACIÓN DE RENFE 36002 PONTEVEDRA

PONTEVEDRA Vigo — C/ ELDUAYEN, 8 TEL: 986 432 682

SALAMANCA — C/ TORO, 84 TEL: 923 261 681

STA. CRUZ TENERIFE — C/ RAMÓN Y CAJAL, 62 TEL: 922 293 083

SEVILLA — C.C. LOS ARCOS, LOCAL B 4 AV. ANDALUCÍA, S/N TEL: 954 675 223

SEVILLA — C.C. PZA. DE ARMAS, LOCAL C-38 PZA. LEGIÓN, S/N TEL: 954 915 604

TARRAGONA — AV. CATALUNYA, 8 TEL: 977 252 945

TOLEDO — C.C. ZOCO EUROPA, LOCAL 20 C/ VIENA, 2 TEL: 925 285 035

VALENCIA — C/ PINTOR BENEDITO, 5 TEL: 963 804 237

VALENCIA — C.C. EL SALER, LOCAL 32 A C/ EL SALER, 16 TEL: 963 339 619

VALENCIA Torrent — C/ VICENTE BLASCO IBÁÑEZ, 4 TEL./FAX: 961 566 665

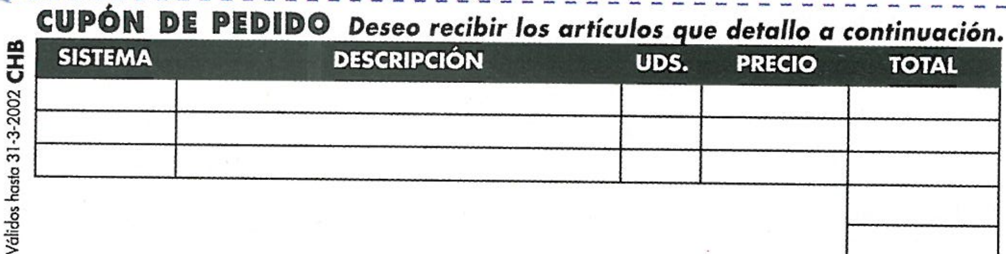
VALLADOLID — C.C. AVENIDA Pº ZORRILLA 54-56 TEL: 983 221 828

VIZCAYA Bilbao — PZA. ARRIQUIBAR, 4 TEL: 944 103 473

ZARAGOZA — C/ ANTONIO SANGENÍS, 6 TEL: 976 536 156

ZARAGOZA — C/ CÁDIZ, 14 TEL: 976 218 271

CUPÓN DE PEDIDO *Deseo recibir los artículos que detallo a continuación.*



SISTEMA	DESCRIPCIÓN	UDS.	PRECIO	TOTAL

Nombre ______ Apellidos ______

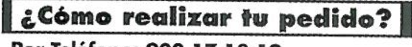
Calle/Plaza ______ Nº ______ Piso ______ Letra ______

Ciudad ______ C.P. ______

Provincia ______ Tf. ______

Tarjeta Cliente SI ☐ NO ☐ Número ______ E-mail ______

Precios impuestos incluidos. Válidos hasta 31-3-2002 CHB



¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono: 902 17 18 19
HORARIO: De Lunes a Viernes de 10 h. a 20 h.
Por Fax: 913 803 449
Por Correo electrónico: pedidos@centromail.es
Por Internet: www.centromail.es

¿Cómo recibir tu pedido?

Por Transporte Urgente

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cuál podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio –en el que está incluido también el embalaje, y el seguro– es:

España peninsular + 3,58 € Baleares + 4,78 €

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 60 € **EL PORTE ES GRATUITO.** (Sólo Península y Baleares).

Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso.** No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

Centro MAIL - Cº. Hormigueras, 124. Ptal. 5, 5º F - 28031 MADRID

MUCHO MÁS QUE

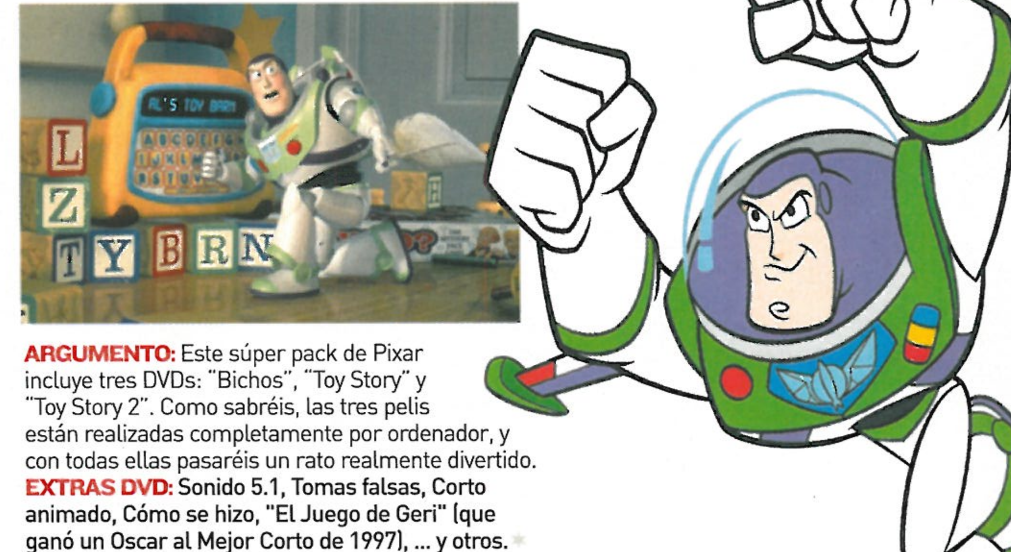




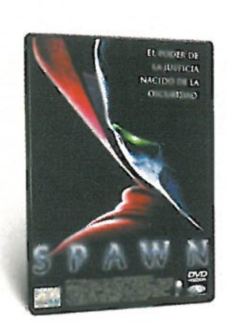
Pack: Pixar

- Género Comedia musical
- Protagonistas Woody, Buzz Lightyear, Mr. Potato, Flik...
- Director John Lasseter, Andrew Stanton
- Precio 48,02€ (7.990 ptas)

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★★



ARGUMENTO: Este súper pack de Pixar incluye tres DVDs: "Bichos", "Toy Story" y "Toy Story 2". Como sabréis, las tres pelis están realizadas completamente por ordenador, y con todas ellas pasaréis un rato realmente divertido.
EXTRAS DVD: Sonido 5.1, Tomas falsas, Corto animado, Cómo se hizo, "El Juego de Geri" (que ganó un Oscar al Mejor Corto de 1997), ... y otros.



Spawn

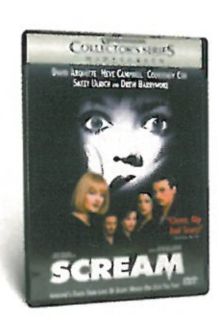
- Género Ciencia ficción
- Protagonistas John Leguizamo, Michael Jai White, Martin Sheen, y Theresa Randle.
- Director Mark A.Z. Dippe
- Precio 24,01€ (3.995 ptas)

VALORACIÓN:

PELÍCULA ★★
EXTRAS ★



ARGUMENTO: Este film, basado en un famoso cómic, cuenta la historia de un agente especial llamado Al Simmons, que es asesinado por su jefe. Sediento de venganza, vende su alma al diablo para volver a la tierra, pero convertido en un horrible demonio... Está bien si te molan los superhéroes oscuros tipo Batman.
EXTRAS DVD: Sonido Dolby 5.1, Menús interactivos, Trailer de cine, Filmografías Cómo se hizo, ficha técnica, y acceso directo a escenas.



Pack Scream: La Trilogía

- Género Terror
- Protagonistas Neve Campbell, Courtney Cox, y David Arquette.
- Director Wes Craven
- Precio 51,06€ (8.495 ptas)

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★
EXTRAS ★★★



ARGUMENTO: Un misterioso personaje disfrazado con una máscara blanca está acabando una a una con las vidas de un grupo de adolescentes. ¿Quién será el asesino? ¡Sospecharás hasta del gato! Si te gusta el "terror adolescente", este pack con las tres películas te encantará.
EXTRAS DVD: Sonido 5.1, Cómo se hizo, Detrás de las cámaras, ¿Sabías que...?, Estreno en España, El rodaje, Trailers, Finales alternativos, Secuencias nuevas, Vídeos musicales y un reportaje.



MÚSICA

Metal Gear Solid 2

Ahora que el juego acaba de salir en España, seguro que no puedes esperar a tener en tus manos el CD que trae su impresionante banda sonora, ¿verdad? Pues nada, mientras esperamos a que salga aquí, ya puedes importarla desde esta página web: www.animenation.com

- Compañía Konami - Precio 25,76€ (4.286 ptas.)



LIBROS

Mazinger Z 2

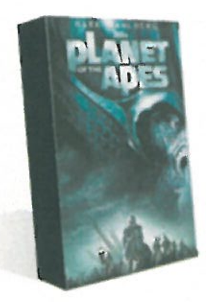
¿Te has leído ya la primera entrega de las legendarias aventuras de Koji Kabuto? Pues el segundo libro ya lo ha editado Selecta Visión en España, con 218 páginas del cómic original en blanco y negro.

- Editorial S. Vision - Precio 8,38€ (1.395 pt

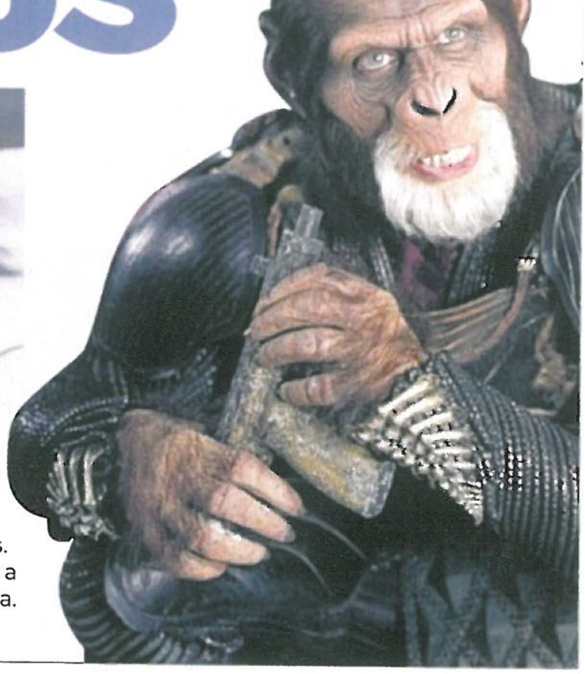
VIDEOJUEGOS

ESTRENOS

VíDEO







El Planeta de los Simios

- Género Ciencia ficción
- Protagonistas Mark Wahlberg, Tim Roth, Helena Bonham Carter, y Michael Clarke Duncan.
- Director Tim Burton
- Precio 14,40€ (2.396 ptas)

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★

ARGUMENTO: Esta versión "moderna" de la película que hizo Charlton Heston en los 60, cuenta la historia de un astronauta que llega a un planeta donde los simios son los amos de la civilización y en el que los humanos son esclavos. La historia va, como en la peli original, de liberar a los humanos y averiguar el origen de este planeta. Un poco "filosófica", pero mola bastante.



Dai Guard

- Género Anime
- Protagonistas Dai Guard y los Heterodyne.
- Director Siji Mizushima
- Precio 11,99€ (1.995 ptas)



VALORACIÓN:
PELÍCULA ★



ARGUMENTO: Si os gustan las típicas historias japonesas de mechas (ya sabéis, esos imponentes robots gigantescos), probad con esta serie de anime que ya va por su tercera entrega. La historia está ambientada en el año 2.030, donde un grupo de humanos a bordo del robot Dai Guard se tiene que enfrentar a unos invasores conocidos como los Heterodyne que quieren conquistar el mundo. No es nada del otro jueves, pero si te atrae el tema...



Golden Boy

- Género Anime
- Protagonistas Kintaro Oe
- Director Hiroyuki Kitakubo
- Precio 11,99€ (1.995 ptas)





VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★



ARGUMENTO: Kintaro Oe es un chaval japonés cuyo principal objetivo en la vida es aprender. Con esta motivación, sale de la universidad y decide irse a recorrer mundo, viviendo muchas aventuras y realizando todo tipo de trabajos, pero siempre con un punto -débil- en común: ¡las chicas! Este anime viene en una serie compuesta por varios vídeos, y os avisamos que es un poquito picante, así que si sois menores de edad, ya sabéis... ¡a otra cosa, mariposa!



CINE

Monstruos, S.A.

No os perdáis la última maravilla de animación por ordenador de los genios de Pixar (los creadores de "Toy Story" y "Bichos"). Los protagonistas de esta divertidísima peli son una simpática pareja de monstruos, cuyo trabajo consiste en... ¡asustar a los humanos!

- Productora Pixar
- Precio Entrada 5,40€ (900 ptas)



IDEAS PARA COLECCIONISTAS

Objetos, cartas, figuras... el bazar para los más jugones



EL CABALLERO DE LA ALEGRE "FIGURA" ▶

¿Recordáis la saga «Dragon's Lair»? ¿No? Bueno, pues leed bien la sección de noticias, porque ahí os contamos que va a salir una nueva entrega de esta legendaria aventura gráfica en PS2 y GameCube. Pero lo más interesante es que, aprovechando el anuncio, la empresa americana AnJon va a sacar después del verano unas figuras con los personajes del juego a las que además podréis colorear a vuestro gusto.

Lo encontrarás en: www.digitalleisure.com
Precio: Aún no están disponibles

▲ GBA SE HACE DE ORO...

...y no sólo porque se esté vendiendo como churros, sino también porque Nintendo ha realizado hace un par de semanas, en su web de compras online de EE.UU., un concurso en el que regalaba tres GBA especiales con la carcasa dorada. En realidad no es más que una curiosidad, pero no nos negaréis que los poseedores de estas tres consolas exclusivas tienen motivos para sentirse afortunados, ¿verdad?

Más información en: www.pokémoncenter.com
Precio: No está a la venta





◀ UN DVD SOBRE GRAN TURISMO

Sony va a sacar en Japón este DVD para coleccionistas, con varios reportajes y vídeos sobre el juego, entrevistas con el creador del juego (Kazunori Yamauchi), y dos vídeos: en el primero, podremos ver al propio Yamauchi conduciendo su flamante Porsche 911 GT3, y otro con un tutorial para aprender a conducir como un experto (en el juego, claro).

Lo encontrarás en: www.amazon.co.jp
Precio: 21,74 € (3.617 ptas.)



◀ BELLDANDY, DE AH! MY GODDESS

Si eres uno de los muchos fans de Belldandy, la guapa protagonista del conocido manga "Ah! My Goddess" (del que han salido varios juegos para PSone en Japón), seguro que te interesará hacerte con esta magnífica estatuilla de 23 cm. de altura. No se vende en España, así que tendrás que importarlo desde la web americana que te mostramos aquí abajo.

Lo encontrarás en: http://www.animenation.com
Precio: 34,36€ (5.117 ptas.)



ALTA TECNOLOGÍA POKÉMON ▶

¿Sabéis que en Japón se puede comprar una Pokédex de verdad? Sí, sí, se trata de un aparato electrónico que cuenta con una pantalla LCD donde podemos introducir y consultar todo tipo de información acerca de nuestros Pokémon, incluidos los de las versión Cristal. Como suele ocurrir en estos casos, es muy poco probable que llegue a España, pero si te mola puedes importarla.

Lo encontrarás en: www.tomy.co.jp/pokemon//pokemon_zukan/index.htm
Precio: 24,61€ (4.095 ptas.)

MANGA PARA OTAKUS

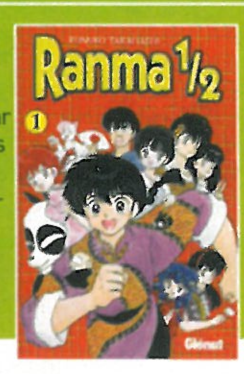
Record of Lodoss War



Continúa la edición de este magnífico manga épico, en el que el caballero Spark se enfrenta a toda una legión de guerreros, magos y muchas otras criaturas míticas que bien podrían haber salido de la novela El Señor de los Anillos.

Lo encontrarás en: librerías especializadas
Precio: 5,11€ (850 ptas)

Ranma 1/2



La editorial Glénat acaba de comenzar a reeditar el conocido manga de Ranma 1/2, las hilarantes aventuras de Akane Tendo y sus amigos. La colección está formada por 18 tomos con 8 capítulos en cada uno. ¡Para desternillarse de risa!

Lo encontraras en: El Corte Inglés
Precio: 7,21 € (1.200 ptas)

NUESTRAS REVISTAS

Las mejores publicaciones que podéis encontrar en vuestro kiosco

NINTENDO ACCIÓN



Te presentan... ¡GameCube!

Reportaje sobre GameCube y sus primeros juegos, con 7 páginas con los secretos de la máquina, el precio, todo sobre el lanzamiento y un vistazo a sus primeros títulos.

Primeras imágenes de «Turok Evolution» y otras previews entre las que destaca «Golden Sun», un estupendo juego de rol para Game Boy Advance que no te puedes perder.

Sección de Guías, donde encontrarás nuevas entregas de «Zelda: Oracle of Seasons», «Harry Potter» para GBC, «Paper Mario» y «Pokémon».

PLAYMANÍA



Te trae el mejor rol para PlayStation 2

Reportaje de los próximos juegos de rol para PS2, como «Final Fantasy X», «Grandia II» o «Shadow Hearts», y un avance del mejor Rally, encabezado por «Rally Championship».

Sección de guías y trucos. Han preparado la solución de «GTA III», «Pro Evolution Soccer» y una guía coleccionable de «Jak & Daxter».

Comparativa de shoot'em ups subjetivos para PS2, y comentario de las mejores novedades del mes, incluyendo «Metal Gear Solid 2». Además, una nueva sección con las novedades en DVD.

MICROMANÍA



La acción explota de nuevo

Análisis «Command & Conquer Renegade». ¿Será este aspirante quien os dé la posibilidad de disfrutar de algo nuevo en la acción después de «Wolfenstein» y «Medal of Honor»?

Sección de novedades. No se han olvidado de analizar el resto de juegos que vas a encontrar en las tiendas para PC: «Serious Sam: Second Encounter», «Sid Meier's Sim Golf», «Salt Lake City 2002», «Starfighter», y muchos más.

Reportaje Xbox. Como la consola sale el 14 de marzo, te enseñan todos sus secretos.

COMPUTER HOY JUEGOS



Prepara tu ejército para ganar la batalla

Un minucioso análisis de «Battle Realms» les ha permitido poner de manifiesto lo mejor y lo peor de este atractivo juego de estrategia.

Sección Test, donde han puesto a prueba lanzamientos tan esperados como el simulador «IL-2 Sturmovik», y el juego de estrategia más contemporáneo, «Real War».

Y de regalo un juego completo original. El divertido «Suzuki Alstare», en el que correr a todo trapo con las más veloces motocicletas de competición

GUÍAS PS2 PLAY MANÍA



Las mejores guías para PlayStation 2.

Si tienes problemas con tus juegos favoritos de PS2 estás de suerte, porque a partir del día 1 de marzo podrás encontrar en tu quiosco el nuevo PlayManía Especial Guías, un sensacional número preparado por los expertos de PlaMania con las soluciones completas a 11 de los juegos más impactantes del momento para PS2. «Baldur´s Gate», «GTA III», «Devil May Cry», «Silent Hill 2», «Pro Evolution Soccer» o «World Rally Championship» son algunos de los juegos que incluirá este Especial. Recuerda, el 1 de marzo, con la garantía de PlayManía y por 4,25 euros.

PC MANÍA



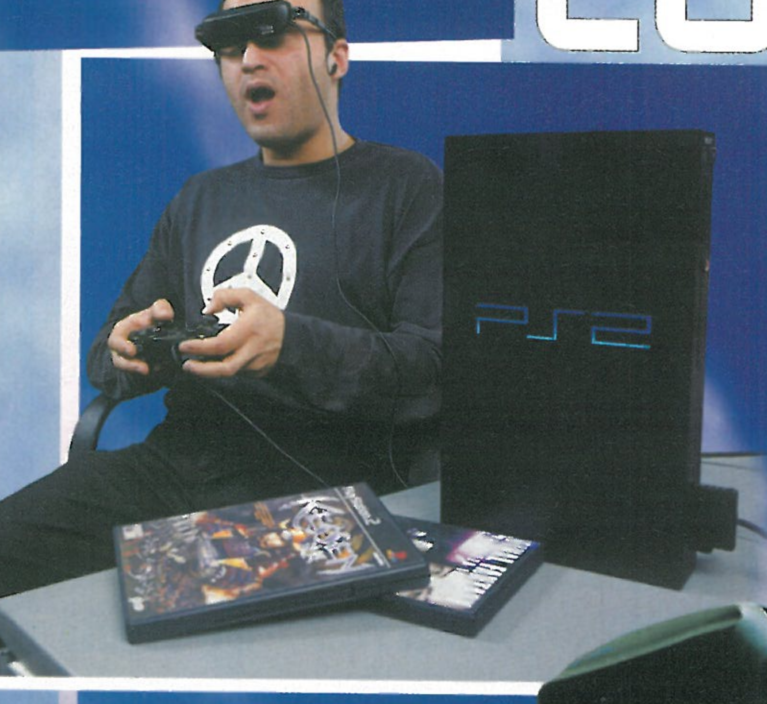
Protege tu correo electronico

Tu buzón de correo electrónico es objeto de amenazas externas. Virus. Espionaje. Y publicidad salvaje. ¡Defiéndete! ¡Sigue los consejos del informe que publican en su número 29!

Analizan las últimas novedades en hardware y software, realizan una comparativa de escáneres, otra de bancos virtuales y desvelan todos los secretos de los webmasters. ¡Imprescindible!

En los CDs regalan las demos de «File Protector», «Crive Imagen 5.0», «Nascar Racing 2002», y una aplicación completa, «Funny Faceart».

concurso



¿Quieres disfrutar de tu PlayStation 2 como nadie lo ha hecho hasta ahora? Con estas alucinantes gafas podrás ver tus juegos y tus películas en una sorprendente visión panorámica sin necesidad de utilizar el televisor. Participa en este sorteo y sé el primer usuario del país en disponer de este revolucionario accesorio.

sorteamos

1 GAFAS OLYMPUS



Y por si no eres el afortunado ganador, también sorteamos 10 juegos ACE COMBAT, el mejor simulador de combate que hay para consola.

10 JUEGOS ACECOMBAT

Cupón de participación

Nombre / Apellidos: ______________________

Dirección: ______________________

Localidad: ______________________

Provincia: ______________ CP: ______________

Teléfono: ______________ D.N.I.: ______________

Le informamos que sus datos serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A. Puede ejercer sus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, dirigiéndose por escrito a HOBBY PRESS, S.A. calle Pedro Teixeira nº 8, 28020 Madrid. Sus datos serán cedidos con fines comerciales a las empresas de nuestro mismo grupo de sociedades. En el caso de que Vd. no lo desee así diríjase por escrito a la dirección anteriormente indicada para hacérnoslo saber.

Bases del concurso

1. Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, Revista Hobby Consolas. Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas (Madrid), indicando en una esquina del sobre "CONCURSO ACE COMBAT".
2. Entre todas las cartas recibidas se seleccionarán ONCE, UNO ganará unas GAFAS OLYMPUS y los DIEZ restantes serán premiados con el juego ACE COMBAT Trueno de Acero para PS2. Los premios no serán, en ningún caso, canjeables por dinero. Hobby Press no se responsabilizará en caso de pérdida por parte del servicio de Correos.
3. Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón entre los días 26 de Febrero y 26 de Marzo de 2002.
4. La elección de los ganadores se realizará el 27 de Marzo de 2002 y los nombres se publicarán en el número de Mayo de 2002 de la revista Hobby Consolas.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido unicamente para el territorio español.
6. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: SONY y Hobby Press.





HOBBY SHOPPING

■ Si tienes una tienda de videojuegos, y quieres anunciarte en este espacio solicita informaci´n en el tel´fono: 902 11 13 15



DISTRIBUIDOR OFICIAL

PSone PlayStation.2    Dreamcast

MAYORISTA EN VIDEOJUEGOS

- 10 AÑOS DE EXPERIENCIA
- ASESORAMIENTO EN NUEVAS APERTURAS
- INFORMACIÓN DE TODAS LAS NOVEDADES

Gran Vía Fernando el Católico, 2
46008 VALENCIA
Tel. 96 394 30 57







Engine Tecnology

TEL.: 902 364 463
FAX: 913 801 912

www.meridian.es/engine

EL ÚNICO MAYORISTA DE VIDEOJUEGOS E INFORMÁTICA QUE NECESITAS

- POR PRODUCTO: MÁS DE 2.300 REFERENCIAS EN STOCK, CON ACTUALIZACIONES CONSTANTES DE NOVEDADES.
- POR SERVICIO: ENTREGA DE PEDIDOS EN 24 HORAS. CONSULTAS A TRAVÉS DE INTERNET.
- POR PRECIO: EL MÁS COMPETITIVO DEL MERCADO Y, ADEMÁS, CON CONDICIONES DE PAGO APLAZADO.





ACCESORIOS EXCLUSIVOS

¡Envios Peninsula & Baleares Seur Reembolso 24 horas!
Pedidos & Consultas: Telefono:
Tambien en Nuestra WEB:
www.mundoasia.com 902 15 75 46
Ahorra tiempo y dinero comprando sin intermediarios

SEGA DREAMCAST:

DC Bleemcast: Metal Gear Solid: 2.695 (16.20 Euros)
DC Bleemcast: Gran Turismo 2: 2.495 (15 Euros)
DC Bleemcast: Tekken 3: 2.495 (15 Euros)
DC RGB (REAL) Cable con audio RCA: 1.000 (6 Euros)
DC Cable Serie DC > PC (Program.): 6.995 (42 Euros)
DC Dream Connection 4en1: Adaptador mandos, Volante (PSX/Saturn+Teclado PC): 3.995 (24 Euros)
DC Nexus VMS 4M (800 + PC Link: 4.490 (27 Euros)
DC VMS 4M (800 Bloq) ¡Oferta!: 2.995 (18 Euros)
DC Super VGA BOX (Alta resolución): 4.490 (27 Euros)
DC Vibration Pack (Pack vibración): 1.666 (10 Euros)
DC Conection 2en1: Teclado / Ratón: 2.495 (15 Euros)
DC Bio Gun (Pistola con vibración): 4.995 (30 Euros)
DC Alfombra de Baile (Dance Rev.): 5.995 (36 Euros)

X-BOX

XB RGB (REAL) Cable Alta Gama: 2.495 (15 Euros)
XB VGA BOX (Alta resolucion en Monitor): 60 Euros
XB JOY Adapter: Conecta Mandos PS/PS2 en X-BOX (Soporta Vibracion e incluye Slot para MC: 24 Euros

SONY PS / PS2:

PS2 Action Replay 2 Versión 2.03 * "Marzo" *Incluye: DVD Region X +Trucos: Metal Gear Solid 2 + Memory Manager y además corrige el efecto Verde (RGB-DVD) + (CD-R/DVD-R) ¡SOLO!: 6.995 (42 Euros)
PS2 Cable Euro RGB (Real) con audio / G-Con: 995 (6 Euros)
PS2 DVD Region X v2 (DVD Multizona/RGB/CD-R): 4.995 (30 Euros)
PS2 Datel Mega Memory 16 Megas (CD-R/DVD-R): 6.995 (42 Euros)
PS2 Redant VGA BOX (PS2 en monitor PC): 9.995 (60 Euros)
PS2 Monitor LCD FORMATO 16:9 (7 PULGADAS): 282 Euros
PS2 Nexus Memory Card expansión 32 Megas: 7.995 (48 Euros)
PS2 Game Studio (Gameboy Color en PS2): 9.995 (60 Euros)
PS2 Gran Turismo 3 Game Stand (mueble volante): ¡Consultar!
PS2 Datel Teclado USB para PS2 (Color negro): 4.995 (30 Euros)
PS2 Pistola Namco G-CON 2 *Japonesa* Negro: ¡consultar!
PS2 Xtreme Joypad Analog (Color negro): 2.995 (18 Euros)
PC Adaptador de mandos PS / N64 en PC (USB): 2.995 (18 Euros)
PC PS Joy (USB) A. mandos PS a PC (Vibración): 3.995 (24 Euros)
PC Ultra Impact (A. mandos PS a PC (4 jugad.): 8.495 (51 Euros)
PS/PS2/PC Alfombra de Baile con Luces (PC/PS): 5.990 (36 Euros)
GB FLASH LINKER SET Versión 256 Megas: 45.995 (276 Euros)
Game Cube UNIVERSAL (JAP/USA) a 220v: 69.995 (420 Euros)
GameCube VGABOX (GameCube en monitor PC): 10.995 (66 Euros)



IVA INCLUIDO

DiScovi

DISTRIBUIDORA DE CONSOLAS Y VIDEOJUEGOS

MAYORISTAS DE VIDEOJUEGOS, CONSOLAS Y ACCESORIOS.

- LO TENEMOS TODO PARA: PLAYSTATION,DREAMCAST,NINTENDO 64, GAME BOY, PC Y DVD.
- VENTA EXCLUSIVA A TIENDAS ESPECIALIZADAS Y VIDEOCLUBS.
- ENVIOS A TODA ESPAÑA EN 24 HORAS.

Asesoramiento comercial y técnico • Servicio técnico propio

CAMISETAS,PELUCHES,LLAVEROS,TAZAS.......... ETC

DISCOVI, S.L.
MARTINEZ RUIZ AZORÍN, 9 - 11. 50002 ZARAGOZA
TEL: 976392151 FAX: 976293882 E-MAIL: discovi@pixar.es

GAME OVER

Especialistas en Dragon Ball Z y GT.

- Juegos, Cromos y consolas.
- Videojuegos de Rol.
- Libro de Ilustraciones de Metal Gear.
- Nintendo 64 y todo tipo de accesorios.
- Neo geo CD, Cartucho y Pocket.
- Mercado de Segunda Mano



C/ Teodora Lamadrid, 52- 60
08022 Barcelona. Tf. y Fax: (93) 4185960



VIDEO-MANIA



...especialistas en Videojuegos DVD y VHS

NUEVO PRECIO!!! 299.91 € 49.900 ptas



ANDORRA
ESCALDES -ENGORDANY

ESPAÑA

ALBACETE
- ALMANSA — C/ Dr. Manzanera 2 — 967 31 22 63
- HELLÍN — C/ Melchor de Macanaz 22 — 967 17 60 04

ALICANTE
- ALCOY 1 — C/ Hispanidad 22 — 96 652 16 31
- ALCOY 2 — C/ Músico Gonzalo Blanes 41 — 96 554 93 20
- ALCOY 3 — Pza. Jaime Conquistador 1 — 96 533 05 48
- BANYERES DE MARIOLA — C/Vinalopó 6 — 96 556 60 49
- IBI — Avda. de la paz 33 — 96 655 10 49
- MURO DE ALCOY — C/ Virgen Desamparados 34 — 96 553 20 64
- PLAYA SAN JUAN — Avda. Locutor V.Hipólito s/n — 96 526 88 77

BARCELONA
- BARCELONA — PRÓXIMA INAUGURACIÓN

CÁDIZ
- CHIPIONA — Avda. de la Constitución 33 — 956 37 35 82
- JEREZ DE LA FRONTERA — C/Paseo Delicias 1 — 956 32 63 66
- SAN LÚCAR DE BARRAMEDA — Avda. V Centenari Edif. Mirasol 1 — 956 96 81 15

CASTELLÓN
- VALL D´UXO — C/ Rosario Creixac 2 — 964 69 69 67

CEUTA
- CEUTA — PRÓXIMA INAUGURACIÓN

CÓRDOBA
- CÓRDOBA — PRÓXIMA INAUGURACIÓN
- PUENTE GENIL — C/ Rodolfo Gil 16 — 957 60 08 48

CUENCA
- CUENCA — APERTURA NUEVO LOCAL — 969 22 14 53

GUADALAJARA
- GUADALAJARA — C/ Rufino Blanco 9 — 949 24 83 97

JAÉN
- BAILÉN — C/ Isabel La Católica 22 — 953 67 82 52

MADRID
- MADRID — PRÓXIMA INAUGURACIÓN
- ALCALÁ DE HENARES — J.Mª Pereida 10 — 91 802 78 92

MÁLAGA
- RONDA — PRÓXIMA INAUGURACIÓN
- VELEZ - MÁLAGA — C/ Alcalde Manuel Reina edif. Irene III — 952 50 19 79

MELILLA
- MELILLA — PRÓXIMA INAUGURACIÓN

MURCIA
- MURCIA — PRÓXIMA INAUGURACIÓN
- ALHAMA DE MURCIA — C/San Pedro 2 — 968 63 61 14

TARRAGONA
- TORREFORTA — Pza. Nou Centre Bl.3 esc.1 — 977 54 00 71

VALENCIA
- VALENCIA — PRÓXIMA INAUGURACIÓN
- CARLET — Avda. Balaguer 8 — 96 299 47 92
- LLOMBAI — C/ Maestro Torres 8 — 96 255 03 88
- ONTENIENTE — Avda. I´Almaig 40 — 670 32 19 89
- MASSAMAGRELL — Avda. Raval 40 — 96 144 01 05

PORTUGAL
- LISBOA — PRÓXIMA INAUGURACIÓN
- OPORTO — PRÓXIMA INAUGURACIÓN

Y seguimos creciendo...

LA ÚNICA EMPRESA QUE DA UNA SOLUCION GLOBAL
Presupuesto sin compromiso para apertura.



A partir de **29.99 €** de tu pedido los PORTES GRATUITOS
SERVICIO 24horas EN TODA ESPAÑA

CONSIGUE DE 2ª MANO PELÍCULAS DVD Y VIDEOJUEGOS A TIENDAS Y PARTICULARES

GAME BOY ADVANCE 126.15 € — GAME LINK CABLE 17.97 €
MARIO KART 42.01 € — SPYRO SEASON OF ICE 54.03 € — ISS 54.03 € — F-ZERO 42.01 € — WARIOLAND 4 45.02 €

GAME BOY COLOR — LA EVOLUCIÓN...
GAME LINK 17.97 € — HARRY POTTER 42.01 € — POK CRISTAL 45.02 € — SHREK 39.01 €

PlayStation 119.60 € 19.900 ptas — FIFA FOOTBALL 48.02 € — CRASH BASH 23.98 € — 23.98 € — 54.03 € — 30 € — 60.04 € — 23.98 €

Dreamcast 119.60 € 19.900 ptas — 42.01 € — 48.02 € — 48.02 €

NINTENDO 64 119.60 € 19.900 ptas — POKEMON STADIUM 2 71.52 € — PAPER MARIO 71.52 €

VHS — SIEMPRE A TU LADO — EVOLUTION — PEARL HARBOR — ARACHNID

TELF. * packs * tarjetas de recarga * altas a particulares y empresas — TELE RECARGA

HARRY POTTER 42.01€ — FIFA 2002 42.01€ — 42.01€

CD´s

¿A qué esperas ... ...para tu tienda 24 horas!



Alta rentabilidad las 24 h.
Programa Windows 2000.
Selección de idioma.
Trailers, imagen y sonido.
VHS, DVD y Videojuegos.
Grandes descuentos.

INFÓRMATE:
627 47 01 98
627 47 01 94
627 47 02 00
TELF. 96 393 71 00
FAX 96 393 76 66

Sin canon de entrada.
Zona de exclusividad.
Mercado en continuo crecimiento.
A partir de 2000 hab. y 20 m².
Inversión desde 1 millón ptas.

video_mania@ono.com



La mejor imagen de tienda con la posibilidad de unir DOS conceptos en UNO:
Tienda de Video-Juegos y Sala de Juegos en Red e Internet.
SINDICATO DEL JUEGO se une a MGK para ofrecer un CENTRO DE OCIO único.



INFOLINE FRANQUICIAS:
965 718 079

GAMES
SYSTEM
NEWS
EXPLORE XBOX
COMMUNITY
MY XBOX
SUPPORT
GET XBOX
XBOX
SELECT COUNTRY

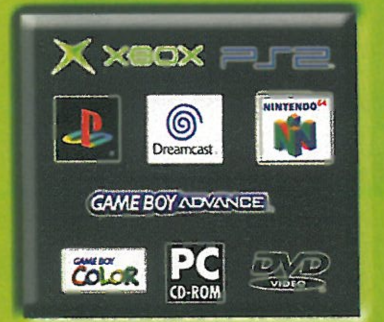
COMIENXA EL JUEGO

TÚ PONES EL LÍMITE

Xbox es el sistema de videojuegos de futura generación que te brinda la más poderosa experiencia de juegos. Xbox le da poder a los artistas de juegos, armándolos con la tecnología necesaria para realizar su visión creativa, creando juegos que difuminan las líneas entre fantasía y realidad.

- Procesador (CPU)
- Procesador gráfico (GPU)
- 64 MB de memoria RAM
- Disco de memoria
- Compatible con los sistemas de sonido Dolby® Digital y Dolby® Surround.*
- 256 canales de audio, que incluyen 64 canales de audio 3-D
- Cuatro puertos para controladores
- Conexión Ethernet a través del cable de interconexión Xbox™ *
- Reproducción de películas DVD*

* Venta por separado (ver accesorios)



Tiendas distribuidas por:







CENTRAL DE OFICINAS
Y ALMACÉN:
Tlf. **952 36 42 22**
CATÁLOGO INTERNET
www.divertienda.com

Envío de pedidos a domicilio. UPS
Gastos de envío:
Península 750 Ptas. - Baleares 1.000 Ptas.
GRATIS: pedidos superiores a 25.000 Ptas.

CARTAGENA
Alfonso XIII, 66 - 968 12 16 78

CÓRDOBA
C.Comercial "El Arcángel", local 35 - 957 52 57 82
CABRA - Doña Leonor, 36 - 958 29 40 07

GRANADA
Emperatriz Eugenia, 24 - 958 29 40 07

LOGROÑO
Huesca, 36 - 941 22 10 08

GUADALAJARA
AZUQUECA DE HENARES - Valladolid, 2 - 949 34 85 29

MÁLAGA
ALHAURÍN DE LA TORRE - Almendros, 22 - 952 41 66 34
ARROYO DE LA MIEL - Avda. Constitución s/n - 952 44 06 71
VÉLEZ-MÁLAGA (Axarquía)
Camino de Málaga, 10 (C.C.Zona Joven) - 952 50 76 86
CASABLANCA - Avda. Juan Sebastián Elcano, 156 - 952 29 76 97
EL TORCAL - José Palanca,1 Urb. El Torcal - 952 35 54 06
ESTEPONA - El Cid, 13 Bajo - 952 80 67 92
FRANJU - Avda. Carrillo de Albornoz, 6 - 952 29 75 00



¿Adivináis quién será el PERSONAJE DEL AÑO?

Pues SÓLO lo podréis descubrir en el próximo número de de Hobby Consolas, en el que desvelaremos la identidad de la estrella que arrasará en el 2002 en las consolas. Os enseñaremos, en exclusiva, las primeras imágenes de su juego, toda la información sobre su lanzamiento, sus secretos más íntimos... será mejor que no os lo perdáis.

¡Ya están aquí los primeros títulos para GAMECUBE!

Y por supuesto, en vuestra revista favorita podréis encontrar los preestrenos más completos. «Luigi´s Mansion», «Star Wars Rogue Leader», «Super Smash Bros Melee...» vais a descubrir nuestra primera impresión sobre todos los juegos del lanzamiento. ¡Antes que nadie!



A tope con XBOX

Continúan los lanzamientos para la consola de Microsoft. Después de un fulgurante pistoletazo de salida, comienza a llegar la segunda hornada de títulos. «Genma Onimusha», «Rallisport Challenge», «Blood Wake»... si queréis disfrutar de los análisis más exigentes, ya sabéis dónde encontrarnos.

y además...

- BLOOD OMEN 2 (PS2)
- SHADOWMAN 2 (PS2)
- STAR WARS RACER II (PS2)
- PRO EVOLUTION SOCCER (PS)

NOTA: Todos los contenidos que aparecen en esta página están sujetos a posibles cambios por circunstancias ajenas a nuestra redacción. Hobby Consolas no se hace responsable por las molestias que se pudieran ocasionar.

HOBBY PRESS

DIRECTOR: Manuel del Campo
DIRECTORA DE ARTE: Susana Lurguie

REDACCIÓN
REDACTOR JEFE: Rubén J. Navarro
Roberto Ajenjo, David Martínez

MAQUETACIÓN
JEFE DE MAQUETACIÓN: Sole Fungairiño
Beatriz Fernández

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)
SECRETARIA DE REDACCIÓN:
Ana María Torremocha

COLABORADORES: Javier Gamboa, David Alonso, Daniel Quesada, Gabriel Pichot, Sergio Martín, Miguel Ángel Sánchez, David Casado, Ricardo del Olmo, Bruno Nievas, Juan Carlos Ramírez, Óscar Néstor de Lera

PROYECTO DISEÑO ORIGINAL:
Paola Procell, Susana Lurguie

PUBLICIDAD
DIRECTOR DE VENTAS: José E. Colino
DIRECTORA DE PUBLICIDAD: Mónica Marín,
E-mail: monima@hobbypress.es
JEFE DE PUBLICIDAD: Nuria Sancho
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD: Monica Saldaña
E-mail: monicas@hobbypress.es
C/ Pedro Teixeira 8, 9ª planta. 28020 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

Edita: HOBBY PRESS S.A.
DIRECTOR GENERAL: Carlos Pérez
DIRECTORA DE PUBLICACIONES: Mamen Perera
DIRECTOR DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS: Amalio Gómez,
SUBDIRECTOR GENERAL ECONÓMICO-FINANCIERO: José Aristondo
DIRECTORA DE MARKETING: María Moro
JEFE DE DISTRIBUCIÓN: Virginia Cabezón
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN: Julio Iglesias
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN: Miguel Vigil
DEPARTAMENTO DE SISTEMAS: Javier Del Val
FOTOGRAFÍA: Pablo Abollado
DEPARTAMENTO DE SUSCRIPCIONES:
Antonio Casado, María del Mar Calzada

REDACCIÓN: C/ Pedro Teixeira 8, 2ª planta. 28020 Madrid. Tlf: 902 11 13 15
Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 906 30 18 30 Fax: 902 15 17 98

Distribución: DISPAÑA. C/ General Perón 27.7ª planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA. Ctra. de Barcelona Km.11,200. 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991
Edición: 5/2002

ARGENTINA. Representante en Argentina: CEDE, S.A. Avda. Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Telf: 302 85 22.
CHILE. Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quinta Normal. C.P. 7362130 Santiago. Telf: 774 82 87
MEXICO. Cade, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220 Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F. Tel: 531 10 91
PORTUGAL. Johnsons Portugal. Rua Dr.José Spirito Santo, Lote 1-A. 1900 Lisboa. Telf: 837 17 39. Fax: 837 00 37
VENEZUELA. Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas. Final Avda. San Martin. Caracas 1010. Telf: 406 41 11

Printed in Spain

Publicación controlada por 

Hobby Press es una empresa de
GRUPO AXEL SPRINGER

